

AMIGA BLADET

Danmarks Eneste Amiga Magasin

Nr. 9/95 - 1. årgang

29. sep. 95 - 26. okt. 95

Vejl. udsalgspris kr. 29,75

EGTS

- STOR REPORTAGE

STUDIO

- UDSKRIFTER I TOPKVALITET

CYBERSTORM 68060

- DEN ULTIMATIVE AMIGA-POWER?

VI SPILLER:

- SUPER STREET FIGHTER 2
- SENSIBLE GOLF
- TURBO TRAX



5 709610 080802

AMIGA

Accelerator kort

BLIZZARD 1220 4MB 28.5MHz 2098,-
BLIZZARD 1230 III 50 M/FPU 3198,-
BLIZZARD 1230-III 50MHz 2298,-



CYBERSTORM 060 50MHz 8998,-
GVP A1230 40MHz 1MB-RAM 2798,-
GVP A1230 40MHz 4MB-RAM 4298,-
GVP A1230 50MHz 1MB-RAM 4298,-
GVP A1230 50MHz 4MB-RAM 5798,-
M-TEC 68020 0MB-RAM A500 1298,-
SUPRATURBO 28 A2000 1195,-

Bøger

AMIGA ANIMATION (AMOS) 198,-
AMIGA BILLERGUIDE WB2&3 258,-
AMIGA DOS CLI 248,-
AMIGA GRAFIK DPAIN III 98,-
AMIGA MASKINSPROG 248,-
AMIGA ORDBOGEN 149,-
AMIGA TIL ANDET END SPIL 198,-
ASSEMBLER GJORT SIMPEL 75,-
BOGEN OM AMIGA SPIL 178,-
DPAIN IV DK MANUAL 299,-
DEN CIVILIZEREDE HÅNDBOG 60,-
SECRETS OF FRONTIER ELITE 158,-
THE AMIGA GURU BOOK 598,-

Blade

AMIGA BLADET 29.75
PRIVAT COMPUTER 43.75
CU AMIGA 95,-
DATABLADET. NORSK 47.50
ONE AMIGA 95,-
AMIGA CD32 GAMER 99.75
AMIGA FORMAT 95,-
AMIGA GAMES 29,-
AMIGA MAGAZIN 45,-
AMIGA SHOPPER 95,-
AMIGA USER 89.50
AMIGA WORLD 47.50

Diskette drev

INTERNT TIL A500/A500+ 695,-
EKSTERNT ALFA DATA 698,-
EKSTERNT HD DREV 1198,-

Grafik & Animation

ALLADIN 4D v3.0 3698,-
ART DEPARTMENT PRO 2.5 2198,-
BRILLIANCE 498,-
DELUXE PAINT V KICK 2.x-3.x 999,-
IMAGINE 3.0 PAL 4998,-
PHOTOGENICS. A1200/4000 698,-
PICALLO SD64 2MB 24BIT 3898,-
PICASSO II 2MB 24BIT 3898,-
CYPERVISION 24BIT RING!
RETINA BLT Z3 4MB 24BIT 4498,-

Harddisk kontroller

ALFAPOWER A500/A500+ 1398,-
DATAFLYER 1200 SCSI PLUS 898,-
FASTLANE Z3. SCSI-2 KONTROL. 3295,-
GVP A4008-HC8+0/0 1698,-
OKTAGON 2008 SCSI-2 1698,-
OVERDRIVE PCMCIA A1200 998,-

SQUIRREL SCSI A600/1200 698,-

Harddisk løsninger

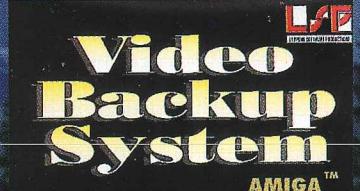
A500/A500+ ALFAPOWER RING!
A1200 OVERDRIVE PCMCIA RING!
A1200 DATAFLYER XDS RING!

Hjælpe programmer

AMIGA FIRST AID. DANSK 198,-
AMI BACK 2.0 598,-
AMI BACK TOOLS 689,-



AMI-BACK PLUS TOOLS 998,-
AMIGA LOTTO - Med 36 Tal 179,-
AMIGA VIKING LOTTO 179,-
CYGNUS ED PRO v3.5 898,-
EDGE - TEKST EDITOR 598,-
OPUS DIRECTORY v 5.1x 598,-
AMIGA OS 3.1 FRA 998,-



The VBS turns any VCR into a reliable, inexpensive backup device for your Amiga computer. Now you can store large floppy disk collections, or even an entire hard disk, on video tape!

VIDEO BACKUP v.3.0 FRA 698,-
TURBOTEXT - PRO TEXT EDITOR 499,-

JOYSTICK
ARCADE - JOYSTICK 249,-
COMPETITION PRO BLACK 198,-



COMPETITION PRO CLEAR 199,-
SUPER 3 - WICO JOYSTICK 345,-
SURESHOT STAND. JOYSTICK 199,-
TERMINATOR HÅNDGR. JOYSTICK 99,-
THE BUG. AMIGA JOYSTICK 149,-
ZIPSTIK SUPERPRO M/AUTO 249,-

Monitor



AUTOSCANN 1438 MICROWITEC 3498,-

Mus & Trackball

COMMODORE AMIGA MUS 129,-
MEGAMOUSE 400DPI 298,-
OPTISK PEN (MUS) 495,-
TRACKBALL 695,-

Musik

AURA 12BIT SAMPLER A6/1200 898,-
CLARITY 16BIT SAMPLER 1298,-
DELUXE MUSIC 2 998,-
MEGALOSOUND 399,-
MEGAMIX MASTER 598,-
MIDI INTERFACE 498,-
SONIX 859,-
TOCCATA 16BIT 2998,-

Programmerings sprog

CANDO v.2.5 1398,-
DEVPAC 3 AMIGA ASSEMBLER 749,-
HIGH SPEED PASCAL AMIGA 898,-
HiSoft BASIC 2 749,-

RAM

1MB RAM A500 PLUS - ALFA 298,-
1MB RAM A600 MED UR 595,-
2MB ALARAM A500 1698,-
2MB EXTRA ALFARAM 1000,-
512KB RAM A500/500+ 290,-
DATAFLYER RAM 0MB RAM 1098,-
2MB RAMKORT A2000 1898,-

Scanner

ALFACOLOR FARVER 2998,-
ALFASCAN800 GRÅTONER 1498,-
EPSON SGT6500-P F-SCANNER RING!

Digitizer

V-LAB MOTION 10698,-
V-LAB Y/C VIDEO DIGITIZER 3698,-
VIDI-AMIGA 12 F-DIGITIZER 998,-
VIDI-AMIGA 12 REAL TIME 2498,-
VIDI-AMIGA 12 SND&VISION 1098,-
VIDI-AMIGA 24 REAL TIME 3498,-

Tekstbehandling & DTP

FINAL COPY II 798,-
FINAL WRITER 3 1098,-
INTERWORD v.2.0 298,-
PAGESTREAM v3.0H 2498,-
PEN PAL 539,-
PRO WRITE V3.3 748,-

Tilbehør

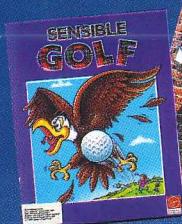
1998,-
ARIADNE A2/3/4000 ETHER 2698,-
AUTO MOUSE/JOYSTICK 198,-
COMMUNICATOR III LIGHT.CD32 579,-
EMPLANT KORT **BASIC** 2598,-

GVP SCSI GURU-ROM V6

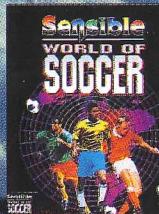
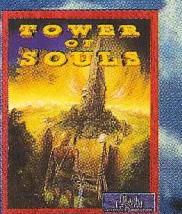
498,-
STØVLÅG A600/A1200 BLØDT 49,-
SPEEDUP CD+HD 795,-

Amiga Spil

ALADDIN A1200 259,-
ALBERT 2 SPIL FOR 8ÅR+ 179,-
ALIEN BREED TOWER ASSAULT 249,-



ALL TERRAIN RACER 299,-
COLONIZATION 299,-
HIGH SEAS TRADER. A1200 299,-
DREAMWEB. A1200 299,-
GLOOM A1200 299,-
SENSIBLE GOLF 249,-
PLAYER MANAGER II 199,-
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 249,-
SETTLERS 299,-
SHAQ FU 249,-



SUPER STREET FIGHTER II 329,-
THE CLUE. A1200 299,-
TOWER OF SOULS 299,-
UFO 299,-

CD PD Collections
AMINET 6 RING!
AMINET 7 RING!
AMOS PD CD 189,-
CDPD IV 298,-
17 BIT PHASE FOUR 189,-
MULTIMEDIA TOOLKIT 149,-
NETWORK CD 149,-

CD32 Spil

ALIEN BREED TOWER ASSAULT 299,-
ALL TERRAIN RACING 249,-
BANSHEE 279,-
CANNON FODDER 299,-
DRAGON STONE 299,-
EMERALD MINES 199,-
JAMBALA 359,-
JETSTRIKE 299,-
JOHN BARNES FOOTBALL 149,-
JUNGLE STRIKE 299,-
MYTH 149,-
PREY 298,-
SHADOW FIGHTER 299,-
SIMON THE SORCEROR 399,-
SKELETON KREW 299,-
SUPERFROG 199,-

498,-



BETAFON Hard- & Software Center • BETAFON Hard- & Software Center • BETAFON

THE POWER IS HERE !

Computer
BUSINESS CENTER

Så er fremtiden landet!

Sony's nye CD-ROM baserede, 32bit next generation spillemaskine er kommet. De special-designende mikroprocessorer og banebrydende konstruktion giver PlayStation en hidtil uset hastighed og realistisk grafik. Med

indbygget 32bit

RISC-processorer er PlayStation i stand til at give de hurtigste PC'ere baghjul.

Kr. 2.595,-

Vind en Sony PlayStation !

Svar på følgende spørgsmål og deltag i lodtrækningen om en Playstation og andre rare gevinst.

"Hvad koster Sony Playstation hos Betafon"?

Udfyld kuponen nederst på siden og send den ind til Betafon

1x1 Præmie

1x2 Præmie

5x3 Præmie

1 stk. Sony PlayStation
2 stk. PlayStation spil :
Toh Shin Den & Ridge Racer

1 Stk. PlayStation T-Shirt

Sidste dag for indsendelse til lodtrækningen er den 25/11 1995. Vinderne vil få direkte besked.

Kom og prøv PlayStation hos Betafon

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

Postordre salg

Varebestilling inden kl. 14 sendes samme dag. ☎ 3314 1233



Åbningstider:

Man-Tors 9.00-17.30
Fredag 9.00-19.00
Lørdag 9.00-13.00
1. Lørdag i mdr. 9.00-16.00

Email:
betafon@cybernet.dk

Betafon BBS:
33 14 58 32

Åbent 24 timer
alle ugens 7 dage.
Standard 28.800 Bps

<input type="checkbox"/> Prisliste PC	<input type="checkbox"/> Prisliste Amiga, CD32 & spil
<input type="checkbox"/> Prisliste PC spil	<input type="checkbox"/> Amiga Beta-Club
<input type="checkbox"/> PC Beta-Club	<input type="checkbox"/> Sony PlayStation konkurrence
<input type="checkbox"/> Hermed bestilles: og svaret er:	

Vare:

Antal: Pris

(+ forsendelse)

Navn: _____
Adresse: _____
Postnr./by: _____
Evt. tlf. _____

Kuponen eller en kopi af den sendes til:
Betafon • Gyldenløvesgade 2 • 1369 København K.

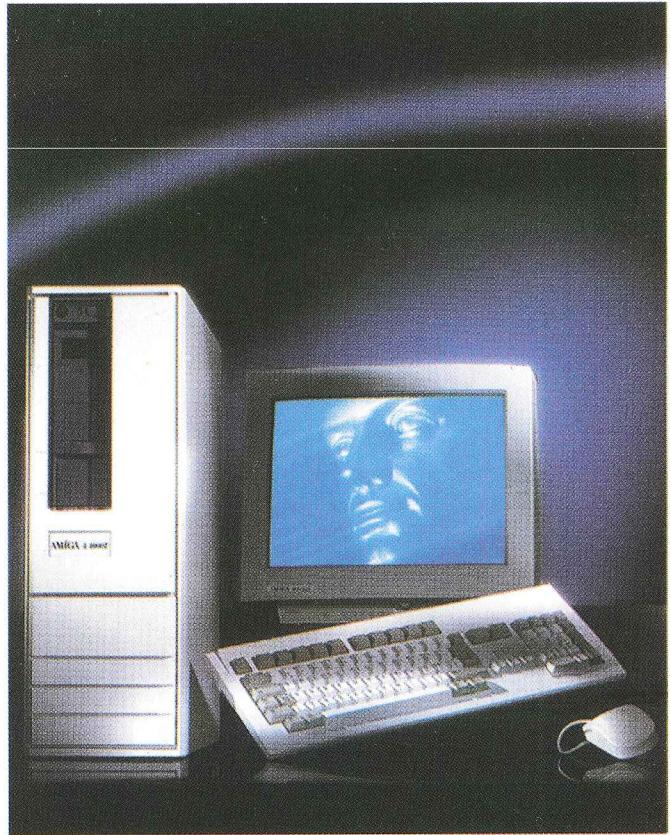
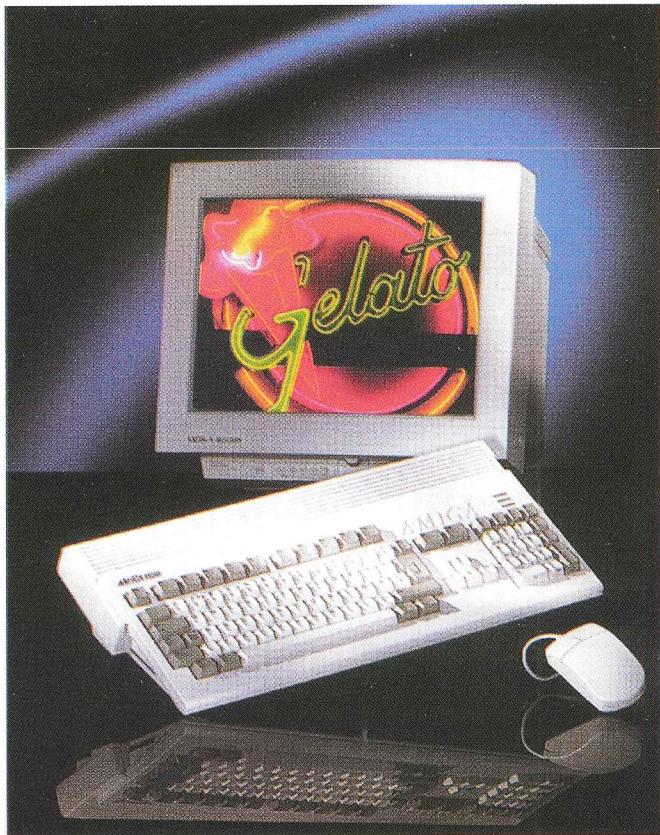
BETAFON Aps

Gyldenløvesgade 2 • 1369 København K.
Telefon 3314 1233 • Fax 3314 1276

AMIGA®

is back in town

Se og spørg efter den hos din forhandler



Animation
Video
Multitasking

NB: Vidste du at på alle AMIGA'er er for flere tusind kroner software med!

AMIGA® Technologies GmbH

Indhold

7**VERDEN RUNDT**

- bringer os til multimedie-messe i Odense og chefskifte hos Commodore i England - og meget mere.

10**ECTS**

Midt i september valfartede over 10.000 branchefolk til London til efterårets ECTS-messe. Amiga-Bladet var med, og vi fortæller, hvad spilverdenen har i godteposen til den nærmeste - og lidt fjerne - fremtid.

14**AMIGA MAGIC**

Under dette navn sælges de nye bundle-pakker med Amiga 1200 og 4000. Amiga Technologies har formået at samle en rigtig flot pakke med nogle af de bedste Amiga-programmer overhovedet.

17**POWER TIL FOLKET**

Tyske Phase 5 har langt om længe frigivet 68060-versionen af sit Cyberstorm-kort - og der er fart på!

20**DEMO-SCENEN**

Denne måned bringer os til partyet *Intel Outside 2* i Polen!

22**ABONNENT-DISKETTEN**

Nogle køber Amiga-Bladet i kiosken, og dem om det. Andre betaler ølle 3 kroner ekstra pr. blad, og får til gengæld bladet leveret lige til døren - med diskette!

24**STUDIO 2.0**

Commodores originale printerdrivere er ikke just noget at råbe hurra for. Studio tilbyder udskrift i topkvalitet, og understøtter endda alle de bedste printere.

36**BREVKASSEN**

At Amiga-Bladet også har kvindelige læsere, bekræftes af ét af denne måneds læser breve, som oven i købet har lokket os til at sætte et spil på højkant!

38**NÆSTE NUMMER**

I næste nummer håber vi bl.a. at kunne give de første indtryk af de 'nye' Amigaer.



- Vi spiller:**
- 26 Fields of Battle**
- 30 Super Street Fighter 2**
- 32 Sensible Golf**
- 34 Turbo Trax**
- 37 Snydehjørnet**

AMIGA BLADET

Ansvarshavende udgiver:
Thomas Agatz

Chefredaktør:
Christian Estrup

Freelancere i dette nummer:

Morten Julin
Anders Lundholm

Forsidebildet forestiller:

Virtual I-Glasses

Venligst udlånt af:

Zallto Trading, Ryesgade 25,
8000 Århus C, tlf. 7020 0080

Annoncer:

Tlf. 38 34 80 14, Fax: 31 87 17 09

InterNet: ttmedia@inet.uni-c.dk

FidoNet: 2:235/314.72

Doom BBS: 36 48 68 83 / 36 48 78 83

Abonnementsservice:

1 år: 11 numre, incl. 11
abonnementdisketter: kr. 399,-
Se desuden annonce andetsteds i bladet.

Udgiver:

T&T Media
Postbox 844
Frederikssundsvej 94
2400 København NV

Layout & DtP:
T&T Media

Produktion:
Christensen Fotosats
Tryk 15

Distribution:
Avispostkontoret
DCA

Bemærk:

Artikler og fotos i Amiga-Bladet må ikke benyttes i annoncer eller anden kommersiel sammenhæng, uden Amiga-Bladets skriftlige samtykke. Citater med tydelig kildeangivelse accepteres. Uopfordret indsendt materiale, forbeholder Amiga-Bladet sig ret til at udgive. Forlaget påtager sig intet ansvar for evt. trykfejl og følger deraf.

Kære læser

Når dette læses, skulle de allerførste Amigaer meget gerne være dukket op hos din forhandler - medmindre naturligvis transporten fra Bordeaux er blevet stoppet af Greenpeace-aktivister i protest mod Frankrigs atomprøve... GAAAB! Du har da ikke købt *Amiga-Bladet* for at læse om La France's sidste krampeträkninger, har du? Desuden var det tilsyneladende mest sandsynlige alternativ at få maskinerne produceret i Kina, og dét ville jo ikke være spor bedre - tværtimod! Nå jo, måske ville maskinerne så have været en smule billigere, og det er jo ikke at kimse ad - men lad nu det ligge!

Nå, men som sagt skulle de nye Amigaer meget gerne være hos din forhandler, når dette læses. Men - ingen maskiner uden software, og her er det svært at komme uden om spillenes store betydning for Amigaens succes! I sidste måneds leder så jeg frem til en ECTS-messe, der om ikke ligefrem bugnede af nye Amiga-titler, så i hvert fald bød på en del nyt til vores allesammens yndlingscomputer. Hvis man så rigtig godt efter, kunne man da også sagtens finde en del nye Amiga-titler, men ligefrem at betegne ECTS som Amigaens store comeback på spilfronten vil være en overdrivelse af dimensioner - Amigaen mere end druknede i PC CD-ROM og Sonys PlayStation. Når selv inkarnerede Amiga-freaks som

Team 17 virker pessimistiske med hensyn til Amigaens fremtid, er det naturligvis svært ikke at blive påvirket heraf, men heldigvis er der jo andre tilbage.

På den anden side er der bestemt også lyspunkter. Som det fremgår af artiklen på side 14, har Amiga Technologies fået samlet en rigtig kanon-pakke til de 'nye' Amigaer, hvor alle brugerprogrammerne er med i nyeste version. At man så godt kunne have ønsket sig nogle bedre spil, er selvfølgelig ærgerligt, men så lad os i det mindste glæde os over, at pakken nok skal gøre sit til at mane påstandene om, at Amigaen blot er en spillecomputer, effektivt i jorden. Programpakken løser ganske enkelt enhver opgave, den almindelige bruger har brug for at få løst, og det uden at koste 5.000 kroner!

Til sidst skal jeg beklage, at hele to af de anmeldelser, vi ellers havde annonceret til dette nummer, desværre af plads-hensyn har måttet udskydes til nummer 10, nemlig GameSmith og Twist.

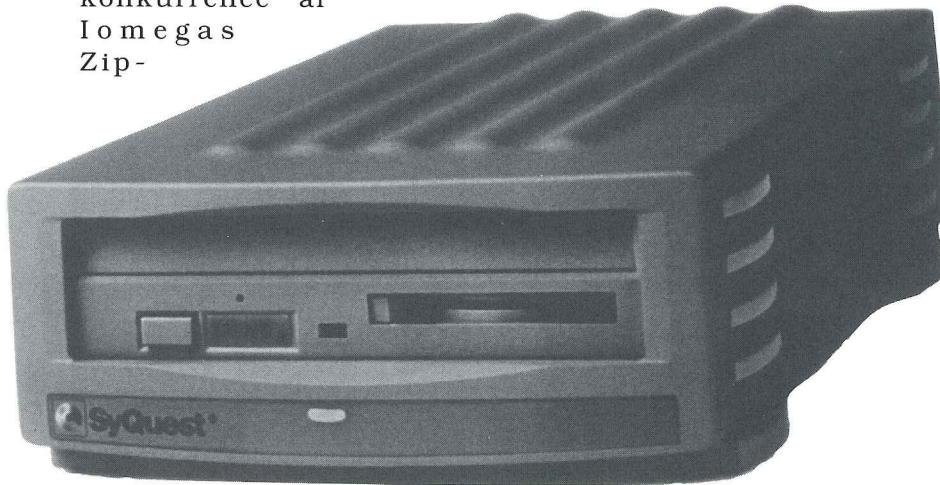
Christian Estrup
Chefredaktør

NYT SYQUEST-DREV

SyQuest har gennem længere tid siddet godt og grundigt på markedet for udskiftelige harddiske i lavpris-klassen, men for nylig fik man skarp konkurrence af

Iomega's
Zip-

lagringskapacitet end det konkurrerende Zip-drev", hedder det frejdigt. Til en pris på 1.595 kroner for drevet og 165 kroner for cartridge er SyQuests Eazy 135 under alle omstændigheder et spændende produkt, som vi ser frem til at lade slås med Zip-drevet i en snarlig test.



drev, der på det nærmeste har været i restordre, siden rygterne om drevet først kom frem.

Dét kunne SyQuest naturligvis ikke have siddende på sig, og svaret kom da også hurtigt efter, i form af SyQuest Eazy 135. Med en kapacitet på 135 Mb pr. cartridge, en søgetid på 13,5 ms og en overførselshastighed på op til 2,4 Mb i sekundet skulle drevet da også kunne tilfredsstille de fleste. Heller ikke garantien - 2 år på drevet og hele 5 år på cartridge - lader noget tilbage at ønske.

Drevet findes til såvel IDE-som SCSI-controllere, og desuden findes en ekstern version til parallelporten. De to første er naturligvis de mest interessante for Amiga-ejere, pga. det sædvanlige problem med at skaffe en driver til parallel-versionen, omend det da ikke ville undre os, hvis der var en venlig sjæl, der skrev en driver!

I den pressemeldelse, vi har modtaget, lægger SyQuest ikke skjul på, at konkurrenten hedder Zip: "Eazy 135 er dobbelt så hurtig og har 35% mere

Distributør: Nordisc Computer,
tlf. 3325 2576, fax 3325 2579

NYE FOLK BAG AMIGAEN I ENGLAND

Som bekendt var de tidligere administrerende direktører for Commodore England, David Pleasance og Colin Proudfoot, med helt fremme i opløbet om at købe Amiga-teknologien, men måtte give op til sidst. Rygter ville først vide, at Commodore England så simpelthen ville fortsætte under Escom, men hverken David Pleasance eller Colin Proudfoot ville åbenbart arbejde for andres penge, og har nu søgt andre græsgange. I stedet ledes Amiga Technologies England nu af tidligere marketingchef Jonathan Anderson, sammen med fem andre tidligere Commodore-chefer.



MULTIMEDIE-MESSE I ODENSE

I dagene 1. til 4. november lægger Odense Congress Center lokaler til *Multimedia & Bip Expo '95*.

Messen afholdes i samarbejde med TV2, Dansk Markedsføringsforbund, Brancheforeningen Bip og AVM.

Messen byder naturligvis på en række spændende foredrag og seminarer, og blandt udstillerne er bl.a. for Amiga-ejere så velkendte Scala. Kort sagt en messe, der nok skulle være et besøg værd, hvis man er interesseret i multimedia.

Amigaen har altid haft et godt tag i de engelske forbrugere, og man kan roligt sige, at det engelske marked har ganske stor betydning for Amigaens fortsatte succes. Vi bringer i den nærmeste fremtid - forhåbentlig allerede i næste nummer - et interview med Jonathan Anderson om hans håb og visioner for Amigaens fremtid - i England, såvel som i resten af verden.

PLAYSTATION LANCERET I DANMARK

Når dette læses, skulle Sonys meget omtalte spillekonsol *PlayStation* være lanceret i Danmark.

PlayStation

'rigtige' computere. Dette hænger ikke mindst sammen med, at maskinen som medium benytter CD'ere, der er en del billigere at producere end cartridges, og som endvidere har langt større kapacitet.

Til en pris på kun 2.595 kroner, og med den kvalitet, spillene allerede på nuværende tidspunkt har, er *PlayStation* afgjort en maskine, man skal regne med.

Betafon,
tlf. 3314 1233

NY MUSIK CD-ROM

UltraSounds er det beskedne navn på en ny musik-CD-ROM, der henvender sig til musikelskende Amiga-, Mac- og PC-ejere. CD'en indeholder omkring 2.000 moduler i alle tænkelige moduler, og dertil kommer adskillige programmer til afspilning og redigering af moduler og samples.

Som en ekstra bonus har producenten - CD Media - lagt 8 af modulerne på CD'en som audio-spor.

Disse kan så spilles på stereo-anlægget som nummer 2-9 - nummer 1 er jo data-spo-ret. Det første audio-spor er således den

**Ultra Sounds
1 fra CD
Media**



2,5">3,5" Harddisk installationkit	190,00
3,5" Disk DDNN 3,00/stk. pr.100	270,00
3,5" Disk HD NN 3,25/stk. pr.100	292,50
Diskettebox A-100 stk. 3,5" disk	40,00
3,5" Diskdrev A-500 intern	485,00
3,5" Diskdrev HD extern m. bus/af.	1200,00
Competition Pro 5000 joystick	145,00
Competition Pro-mini joystick	170,00
Memorymaster til A1200/1MB	1230,00
512 Kb ramudv. til Amiga 500	335,00
2 MB Ramudv. til Amiga 500	1395,00
1 MB Ramudv. til Amiga 500+	555,00
1 MB Ramudv. til Amiga 600	590,00
Støvlåg, røgfaret A-500/600/1200	45,00
Strømforsyning til A-500/600/1200	525,00
Kickstart v.2.04 rom-kreds	370,00
Kickstart v.3.1 kreds (A500/2000)	450,00
Kickstart v.3.1 kredse (A1200/4000)	590,00
Scandoubler, A-4000	1555,00
Alfa Power HD-Controller til A500	1210,00
Blizzard 1220 turbo 28Mhz/0/4MB	2080,00
Blizzard 1230 turbo 50Mhz/0/0MB	2100,00
Blizzard 1230 turbo 50Mhz/50/0MB	2940,00
Blizzard 1230 turbo 50Mhz/0/4MB	3195,00
Xstream modul int. t. Tapestreamer	860,00
Speed-Up modul HD+CD	840,00
Manhattan amigamus, 250-2500 dpi	175,00
Vector mus/joystick omskifter	155,00

Maxtor 3.5 AT Harddiske:
540MB/1340,- 850MB/1625,- 1.2 GB:2100,-
Wearnes CD-rom 2.5 speed: 995,- Epson
Stylus 800 printer: 2300,-
og mange andre produkter
ring efter vor prisliste

ABSALON DATA

Vangedevej 216A
2860 Søborg

Tlf.: 31671193 FAX: 31671197
Ma. - Fr.: 14 - 18 Lø.: lukket
Forbehold for udsolgte varer og trykføj - Priser pr. 2/8-95

gamle kending 'War Has Never Been So Much Fun' fra spillet *Cannon Fodder*.

Prisen på *UltraSounds* er cirka 99 kroner - se den hos din forhandler. Nærmeste forhandler kan henvises af distributøren ElectroniX på tlf. 4817-6575



VERDEN RUNDT

VIRTUELLE PRODUKTER

Som vi kunne fortælle i nummer 8, har Escom også kastet sig over markedet for Virtual Reality til hjemmebrug. Datterselskabet *Virtual Products*' første produkt er de såkaldte *I-Glasses*, der havde Europa-premiere ved en pressekon-



ference på Hotel D'Angleterre den 23. august. Amiga-Bladet var naturligvis med, og fik lejlighed til at prøve brillerne. Der er afgjort tale om et stort fremskridt i forhold til de tidligere, tunge Virtual Reality-hjelme - *I-Glasses* føles således ikke spor tunge at have på, hvorimod påstanden om, at man ikke bliver træt i øjnene som ved normale skærme, ikke holder helt.

Det vel nok vigtigste - 3D-



I-Glasses føles ikke spor tunge at have på, og sidder behagligt.

oplevelsen - er ganske imponerende, og dette gælder specielt, hvis man bruger den såkaldte 'PC-version'. Denne reagerer nemlig på hovedets bevægelser, så man f.eks. kan dreje 180 grader rundt og se bagud - dette giver nogle helt fantastiske muligheder for f.eks. spil! Man forventer sig meget af *I-Glasses*, specielt inden for netop underholdningsindustrien, og der er da også allerede omkring 50 spil på markedet, der understøtter brillerne - dog så

vidt vides desværre ingen til Amiga.

Prisen for *I-Glasses* er ca. 6.000 kr. for standardversionen - der kan tilsluttes et almindeligt TV eller f.eks. en Amiga - og ca. 9.000 kroner for 'PC-versionen'. Standardversionen kan opgraderes for omkring 3.500 kroner. Ikke just priser, der vil appellere til enhver, men de skal nok falde, når produktionen kommer rigtigt i gang - og konkurrerende produkter begynder at dukke op.

Zallto Trading ApS, Ryesgade 25, 8000 Århus C, tlf. 7020 0080

NYT FILSYSTEM

Amiga-ejere har længe stillet sig tilfredse - eller i hvert fald været nødt til at stille sig tilfredse - med de medfølgende filsystemer. FFS - FastFileSystem - er da også udmærket, og kombineres det med DirCache - DC-FFS - er

disketter da absolut til at holde ud at arbejde med.

Alt kan på den anden side blive bedre, og *AmiFileSafe* påstår af være intet mindre end "den nye de facto-standard" på Amigaen. AFS lover at være en del hurtigere end FFS, specielt med hensyn til netop directories, og de første tests i udenlandske blade har da også været begejstrede - læsning af et directory går således op til 10 gange hurtigere end med FFS, og også simpel læsning og skrivning af filer får et nøk opad - dog kun en 20-30 procent.

Dertil kommer, at AFS udnytter pladsen på disketten/harddisken bedre end FFS, så der ikke går så meget plads til spilde, samt at systemet angiveligt skulle give langt mindre fragmentering og dermed ingen hastighedsnedsættelse efter et stykke tid.

Det mest imponerende skulle dog være datasikkerheden.

Hvem har ikke oplevet, at maskinen et 'gået ned', mens der blev skrevet til en fil - 'Disk

Validating'? Efter sigende skulle dette helt væk med AFS - om

man så bevidst slukker maskinen eller endda hiver harddisk-kablet ud, mens der

skrives, giver det ingen

problemer (omend skrivningen

naturligvis afbrydes!).

AFS findes i to versioner, 'User' og 'Pro'. Forskellen er, at 'User'-versionen kun må bruges på én harddisk, at denne kun kan være på op til 650 Mb, samt at flerbruger-filsystemer (som i netværk) ikke understøttes. Så er prisen til gengæld kun 30 engelske pund (ca. 300 kroner), mod 70 pund for 'Pro'-versionen.

Ved redaktionens slutning var vi meget tæt på at få AFS hjem til test, så læs mere i næste nummer...



ECTS

THE GRAND HALL, OLYMPIA, LONDON, LAGDE MIDT I SEPTEMBER IGEN
LOKALER TIL DEN HALVÅRLIGE KOMSAMMEN FOR BRANCHEFOLK OG
IKKE MINDST PRESSEN - HERUNDER NATURLIGVIS *AMIGA-BLADET*

Af Christian Estrup



Et situations-billede fra dette års ECTS, hvor Sony's PlayStation var enormt dominerende.

Man skulle umiddelbart tro, at det ville være en fordel for ECTS, at det kun er for branchefolk, idet man måske så kunne undgå de mest poppede og useriøse indslag - men nej! Branchen har ganske enkelt vokset sig så stor, at man selv over for et begrænset publikum - finder det nødvendigt at gøre brug af alskens konkurrencer, bare bryster, frie barer osv. Men hvad - som det forhåbentlig tydeligt fremgår, overlevede Deres udsendte, omend virkningerne næppe helt

har fortaget sig endnu...

IKKE KUN 'SOLLER - MEN ALLIGEVEL.'

Lad det blot være sagt med det samme: Tog man til ECTS i håbet om at finde ethvert softwarehus med respekt for sig selv i gang med at udvikle nye titler til Amigaen, blev man slemt skuffet. To formater skilte sig kraftigt ud på ECTS - det ene var (naturligvis) PC CD-ROM, mens det andet var Sonys PlayStation, der netop er lanceret - også herhjemme.

Mens CD-ROM-spillene i vid

udstrækning var af typen 'interaktive film', havde softwarehusene tydeligvis taget PlayStations kraftige 3D-egenskaber til sig. Utallige racerbil-, kamp- og sportsspill i 3D blev præsenteret, og jeg skulle hilse og sige, at 3D-fodbold med skiftende kameravinkler i ultrahøj hastighed er en *del* mere imponerende end et top-down-view Kick Off eller Sensible Soccer. Efter 5 minutter i selskab med PlayStation kan respekten for CD32 ligge på et *meget* lille sted, og hvis Amiga Technologies vil gøre sig noget

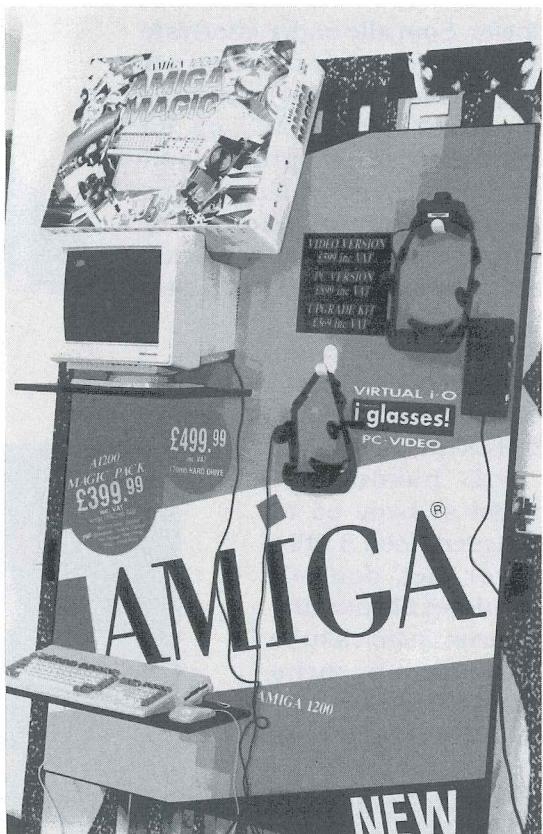


håb om at erobre andele af konsol-markedet, skal der ske noget drastisk. Som Sonys reklamer beskeden formulerer det:

"Do not underestimate the Power of PlayStation!"

GENIALT BUNDLE

Amiga Technologies var ikke direkte repræsenteret på ECTS med en stand, men lod dog en engelsk distributør præsentere



Sådan blev det helt nye Amiga 1200-bundle præsenteret på ECTS.

den 'nye' Amiga 1200 samt det medfølgende bundle, kaldet *Amiga Magic*. Som det fremgår af artiklen på side 14, har man formået at samle en pakke af allerhøjeste kvalitet, så nu venter vi blot på maskinerne.

HVAD MED SPILLENE?

Som nævnt satte Amigaen ikke just dagsordenen på ECTS, men noget var der dog at komme efter. Her følger en komplet oversigt over, hvad der er i vente.

21ST CENTURY ENTERTAINMENT

21st står - man fristes til at sige 'naturligvis' - bag *Pinball Mania*, som er et af to spil i *Amiga Magic*-bundlen, men herudover havde man ikke umiddelbart planer om nye Amiga-udgivelser. Vi fik dog bekraeftet, at hvis der kommer noget, skal det nok være 'Pinball et-eller-andet'...

BLACK LEGEND

Black Legend har længe været pessimistiske omkring Amigaens fremtid, men alligevel har man spyttet det ene spil efter det andet på markedet - så sent som i nummer 8 anmeldte vi således *Tower of Souls*. Direktør Richard Holmes fortalte dog, at man nu afgjort var kommet til de 2 sidste Amiga-titler, nemlig *Wheelspin*, der skulle kunne tiltale *Skidmarks*-fans, og en unavngiven Doom-klon.

DOMARK

Heller ikke Domark havde meget at byde på, men det bliver dog til *Championship Manager 2* - endnu et fodbold-managementspil til samlingen.

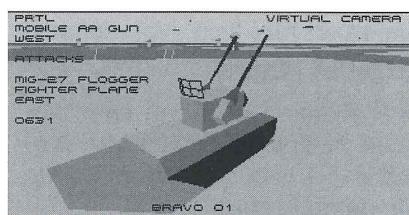
GUILDHALL LEISURE

Guildhall Leisure var nok nogle af de mest optimistiske,

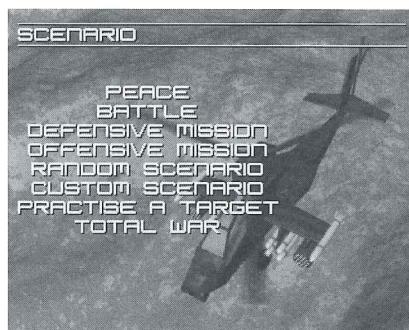
Tog man til ECTS i håbet om at finde ethvert softwarehus med respekt for sig selv i gang med at udvikle nye titler til Amigaen, blev man slemt skuffet.

men som de sagde: "Amigaen er vores største marked!". Netop nu er det vel nok bedste bud på Doom på Amigaen - det fremragende *Fears* - på markedet til A1200, og det samme er fodbold-management-spillet *Club and Country* til A500, *Andre Agassi Tennis* til A500, A1200 og CD32 og endelig budget-spillene *International 1 Day Cricket* og *Test Match Cricket* til A500.

I oktober lægger man ud med *Fears* til CD32, skarpt efterfulgt af *Gloom Deluxe* til alle Amigaer, *Gloom Data Disk* til A1200 og *Gloom II* til CD32. Herefter følger budget-spillet *Temptris* til A500 samt *Odyssey* til A1200 og CD32. Platformspillet *Super Loopz* er også kun beskåret ejere af A1200 og CD32. Endelig kommer en række nye sports-spil, nemlig *Super League Manager* til CD32, *Football Director 3* og *World of Golf* til alle Amigaer samt *World of Soccer* og *Treble Champions 2* til A500. Jo, her sker der noget - men Guild-



Coala er navnet på Empires nye tank-simulator.



hall repræsenterer også en del softwarehuse!

EMPIRE

Firmaet bag *Dawn Patrol* er snart ude med tank-simulatoren *Coala* samt en uspecificeret opsamling - navnet *Soccer Compilation* giver dog visse hints om indholdet!

INTERPLAY

Som så mange andre var også Interplays udgivelses-liste præget af CD-ROM og PlayStation. Amiga 1200-ejerne får dog glæde af *Dungeon Master 2*, som faktisk skulle være ude, når dette læses.

TEAM 17

Siger man Amiga, må man også sige Team 17 - så lad os



Sådan en lille orm - så meget plads! Jo, Team 17 forventer sig meget af *Worms*.

det! Team 17 er vel nok det mest Amiga-trofaste softwarehus overhovedet, og man havde da også et par godter i posen til udgivelse omkring november. Dels den længe ventede Doom-klon *Alien Breed 3D*, som vi havde på abonnents-disketten i en demoversion for et par numre siden, og som desværre stadig ser ud til at køre ulidelig langsomt på en standard Amiga 1200. Dels de mere traditionelle arcade-adventures *Speris Legacy* og *Witchwood*. Og så er der jo *Worms*...

Worms er et dejligt eksempel på, at der stadig laves spil med gameplay som det vigtigste. Spillet kan bedst beskrives som en blanding af *Scorched Tanks* og *Lemmings*: Op til fire hold med hver fire orme skiftes til at skyde efter hinanden med en række forskellige (og skøre) våben. Den spiller, der til sidst har en orm tilbage, har vundet. Det lyder simpelt, men med adskillige bevægelses-muligheder (f.eks. bungy-worm) og våben (min favorit er bananbomben), er *Worms* ikke et spil, man bliver træt af lige med det samme.

Til netop *Worms* knytter der sig en pudsig historie. Programmøren, Andy Davidson, sendte

spillet ind til det engelske *Amiga Format*, der afholdt en spil-konkurrence - men uden at vinde! Vinderen blev i stedet et halvkdedigt spil i stil med *Clowns* på

64'eren, men Andy var ikke slæt ud, og henvendte sig i stedet til Team 17, der efter kort tid med glæde sagde ja til at

Worms er et dejligt eksempel på, at der stadig laves spil med gameplay som det vigtigste.

udgive spillet. *Worms* udkommer nu på 14(!) forskellige formater, lige fra Nintendos GameBoy over Amiga, Mac og PC diskette og CD til Sonys PlayStation.

Amiga-Bladet havde på ECTS lejlighed til at tale med netop Andy Davidson, der tydeligvis hører til den store gruppe Amiga-fans, der nu er meget bekymret over maskinens fremtid i hænderne på stort set de samme, gamle Commodore-chefer. Som alle andre efterlyste Andy mere power ("blot et par megabyte Fast-RAM ville være et stort fremskridt") og en væsentligt lavere pris - samt ikke mindst mere support og interesse for udviklerne fra Amiga Technologies, der f.eks. slet ikke har kontak-tet Team 17!

**WARNER
INTERACTIVE
ENTERTAINMENT**

WIE havde ikke meget at byde på til Amigaen, men 3 titler bliver det dog til. Eventyret *Flight of the Amazon Queen* skulle være ude nu, mens fortids-uhyreksamp-spillet *Primal Rage*



Ocean havde - ligesom til det forrige ECTS - sponsoreret en bar. Godt initiativ!





Sony's PlayStation
tiltrak sig ikke
uvæntet en del
opmærksomhed
på ECTS.

følger
efter i oktober.
Til februar følger
så efter-følgeren
til det meget
populære *The
Chaos Engine* -
naturligvis kaldet
The Chaos Engine 2.
Her er det naturligvis
specielt skuffende, at
Panic in the Park
tilsyneladende ikke er
forundt Amiga-ejerne
- med Erika Eleniak
fra Baywatch i hoved-
rollen vil jeg ellers
gerne personligt ga-
rantere en sikker suc-
ces, men... that's life!



IKKE MERE?

Det kan umiddelbart synes som om, der må være et over-
vældende flertal af



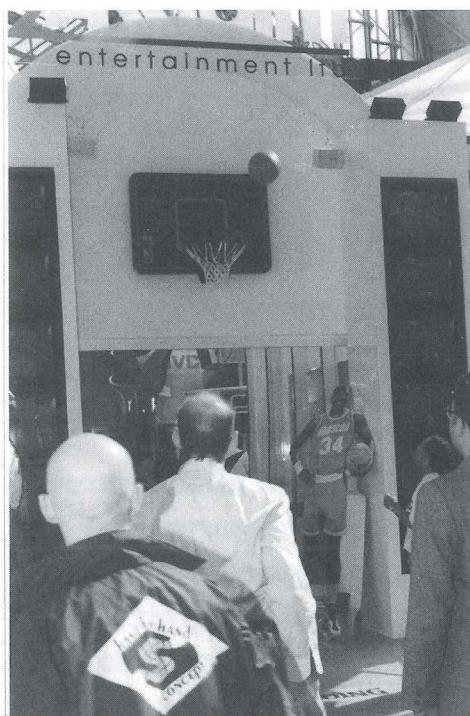
Super League Manager kommer
til CD32 i midten af oktober.

SUPER LEAGUE MANAGER

Oktobre 9/95

softwarehuse,
der helt har
droppet

Amigaen, og det ser da
heller ikke for godt ud. På den
anden side skal man huske på,
at det - hvor utroligt det end
lyder - faktisk ikke er alle, der
stiller op og viser alt på ECTS.
Nogle få eksempler på
kommende Amiga-titler, der af
den ene eller anden grund ikke
blev fremvist på ECTS, er
kampspillet *Brutal Paws of Fury*,
puzzle-spillet *Timekeepers*
og arcade-adventuret *Exile*. Helt
galt ser det altså ikke ud - men
der er ingen tvivl om, at Amiga
Technologies meget snart -
"inden jul", ifølge
Team 17 - skal få
hæn-derne op af
lom-merne og
vise software-
huse-ne, at
Amigaen er værd
at satse på - også
som
spillecomputer!



Opfindsomheden er stor, når de
besøgende opmærksomhed skal
fanges.



Virgins biograf,
hvor man
kunne få
'billetter' til
præsentationer
af firmaets
kommende
spil.

Amiga Magic

- er navnet på den software-pakke, der leveres med samtlige Amiga-modeller

Af Christian Estrup

I nummer 8 kunne vi fortælle, at Amiga 1200HD vil blive leveret med en softwarepakke med programmer i alle tænkelige kategorier: Tekstbehandling, database, regneark, kalender, tegne- og billedbehandlingsprogram, plus naturligvis et par spil.

Desværre lå det på daværende tidspunkt ikke fast, præcis hvilke programmer pakken vil bestå af, men kort før ECTS i London blev pakkens indhold offentliggjort - og det ser lovende ud! Faktisk så lovende, at man fra Amiga Technologies' side har erkendt nødvendigheden af også at lade pakken følge med 'standard' 1200'eren - altså den uden harddisk.

HVAD ER DET DA?

Som tekstbehandlingsprogram medfølger Digitas fremragende *WordWorth* i version 4SE (Special Edition) - et fremragende program, der næppe fås bedre til Amigaen. Mange havde nok foretrukket SoftWoods *Final Writer*, men diskussionerne om, hvilket af de to programmer, der er bedst, grænser ofte til religionskrige, så lad os ikke komme ind på det...

Pakkens database-program er også fra Digitas, nemlig *Datastore* version 1.1 - her er der næppe nogen, der ville have foretrukket *Final Data*. Eneste oplagte alternativ synes at være Maxons *Twist*, men her har mulighederne for 'mængderabat' hos Digitas sandsynligvis spillet ind.

Digitas er i det hele taget 'godt med' i software-pakken, idet firmaet også står bag kalenderprogrammet *Organizer*, også i version 1.1 - vel nok det eneste seriøse bud på et kommercielt kalender-program til Amigaen.

Endelig medfølger også Digitas printerstyringsprogram *Print Manager*.

Som regneark medfølger *TurboCalc* version 3.5 - her kunne man ellers som dansker have visse forhåbninger til Interactivisions *InterSpread* version 3, som allerede på nuværende tidspunkt ser ud til at kunne

konkurrere med de helt store. Desværre var tidspresset for stort, men hvad - *Amiga Magic* er jo ikke det sidste Amiga-bundle, vi får at se, så måske senere...



Trods rygter om det modsatte leveres de nye Amigaer med Almatheras populære Photogenics.

Amiga Magic Amiga Magic Amiga Magic Amiga Magic Amiga Magic Amiga M



Også redaktionsfavoritten - Cloantos geniale Personal Paint - medfølger i Amiga Magic.

AMIGAEN TEGNER OG FORTÆLLER

De første meldinger fortalte, at pakken indeholdt såvel tegnesom billedbehandlingsprogram, og redaktionens favorit - Cloantos Personal Paint - medfølger da også i version 6.4. Men, som om det ikke er nok, medfølger også Almatheras Photogenics i version 1.2A. Rygter ville ellers vide, at Amiga Technologies havde afvist Almatheras tilbud om at inkludere netop Photogenics, men man har åbenbart alligevel forhandlet sig frem til en fornuftig aftale, og det kan vi kun glæde os over.

Endelig medfølger Scala MM300, men kun med Amiga 1200HD, da programmet ganske enkelt er ubrugeligt uden harddisk.

Amiga Magic ser således ud til at være en genial pakke for begyndere.

SPIELNE

Spillene ser umiddelbart ud til at være pakvens 'sorte får'. Der medfølger to af slagsen, nemlig 21st Century Entertainments Pinball Mania og Flairs Whizz. Bevares, 21st er altid gode for et

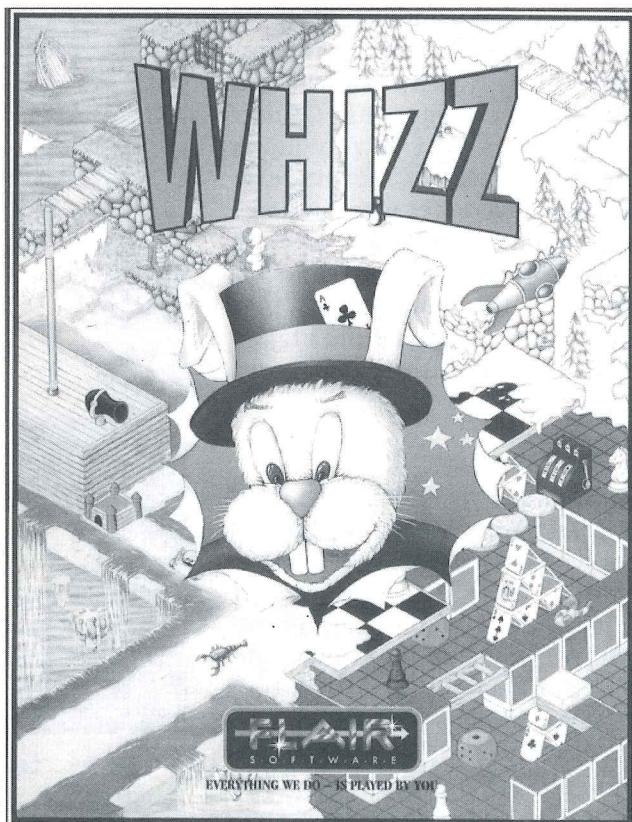
'Whizz' er et af de spil som er inkluderet i den nye Amiga Magic software pakke.

ordentligt pinball-spil, men Whizz - "et Flair-spil", som flere besøgende på ECTS sagde.

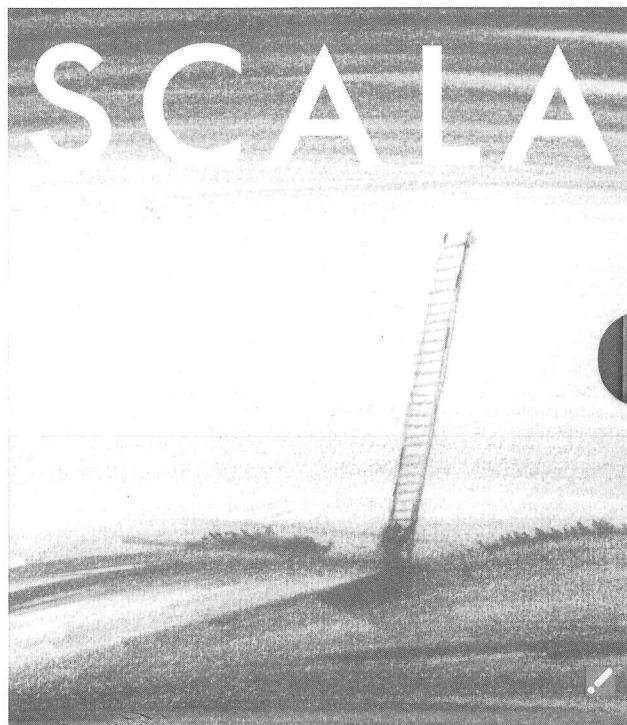
Én af de forsmede er navnkundige Team 17, der faktisk har tilbuddt Amiga Technologies at lade såvel Worms som Alien Breed 3D medfølge. Begge spil blev dog afvist - Worms, fordi det udkommer på 'for mange' formater(!), Alien Breed 3D, fordi det er 'for voldeligt'. Her kan det dog muligvis også have spillet ind, at spillene ikke er helt færdige endnu, men på den anden side er det svært at forestille sig, at Team 17 ikke skulle kunne 'skynde sig lidt'...

GENIALT BUNDLE - MEN

Med hensyn til den seriøse software ser Amiga Magic således ud til at være en genial pakke for begyndere - i hvert fald når man blot ser på de enkelte programmer. Man kunne godt have ønsket sig en mere integreret pakke - det



giaAmigaMagicAmigaMagicAmigaMagicAmigaMagicAmigaMagicAmiga



Scala MM300 er en milepæl på Amigaens software marked, og er derfor inkluderet i Amiga Magic.

nytter jo ikke noget, at Wordworth og Datastore arbejder fint sammen, hvis de øvrige programmer ikke kan være med. Netop mangelen på en komplet, egentlig Office-pakke er nok et af Amigaens største problemer i forbindelse med at blive taget mere seriøst. Selvfølgelig kan man ikke på kun fire måneder udvikle en komplet, integreret pakke helt fra bunden, men det må afgjort have høj prioritet i den nærmeste fremtid.

KAN DU RAMME

Et andet problem er RAM - specielt WordWorth og Photogenics ville jeg personligt meget nødigt arbejde med uden MINDST 2 Mb Fast-RAM, gerne 4 eller mere. For slet ikke at tale om Scala - enhver, der har prøvet dette fremragende program vil vide, at selv med 4 Mb Fast-RAM er der ikke plads til ret mange elementer i en

præsentation, før man løber tør. Det er selvfølgelig udmærket, at Amiga Technologies gerne vil give producenterne af RAM- og acceleratorkort, såvel som forhandlerne, mulighed for at tjene lidt penge, men det tangerer alligevel at stikke folk blår i øjnene.

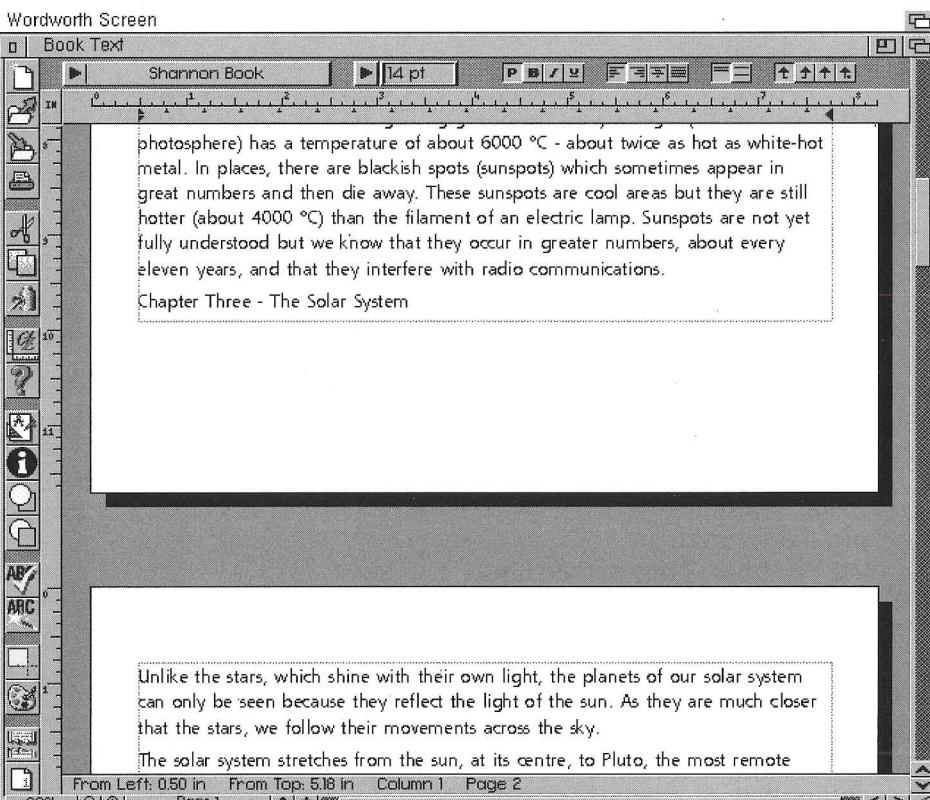
LAD OS NU SE...

Når alt kommer til alt, er det svært at komme udenom, at pakken som helhed betragtet er guld værd for enhver Amiga-ejer, og den er

afgjort et lille skridt på vejen til at retfærdiggøre de urimeligt høje priser på maskinerne. Vi

Netop mangelen på en komplet, egentlig Office-pakke er nok et af Amigaens største problemer i forbindelse med at blive taget mere seriøst.

havde håbet at få en version af pakken hjem til test, men det var desværre ikke muligt, selv med en stærkt forskudt deadline. Vi kan dog love, at vi i nummer 10 bringer en fyldestgørende test af dette, det utvivlsomt bedste Amiga-bundle, der endnu er set.



Som tekstbehandlingsprogram medfølger Digitas fremragende WordWorth.

AmigaMagicAmigaMagicAmigaMagicAmigaMagicAmigaMagicAmigaMagic

POWER TIL FOLKET

**Endelig er det her.
Endelig! Efter at
have ladet brugerne
vente i snart 8
måneder, har Phase
5 nu frigivet 50 MHz
68060-versionen af
Cyberstorm-kortet**

Af Anders Lundholm

Cyberstorm-serien, der er kendtegnet ved sit modul-opbyggede design, består af hhv. Carrier-board, CPU- og RAM-kort. Fordelen er, at brugere af 68040-versionen nemt kan opgradere til den nye 68060-processor, blot ved at få udskiftet CPU'en og clock-krystallen (hvilket naturligvis foretages hos Phase 5).

Fra fabrikkens side er også installeret en såkaldt 'Boot-ROM' i én af ROM-soklerne på Carrier-boar-det. 68060'eren kører ved 3,3 volt, hvilket bevirker en lav temperatur i kabinet-tet. Kortet kan klare op til 128 Mb RAM (4x32Mb), og accepterer både dobbelt-og single-sided RAM med eller uden paritet. Under-ligt nok er RAM'en ikke autokonfigurerende.

SOFTWARE

Til forskel fra sin forgænger leveres 68060-kortet med en diskette indehol-dende en række nye libra ries og små utilities. Man rådes fra manualens side til at installere de nye libraries på systemet (ved brug af det medfølgende script), før selve kortet sættes i. Den nye processor virker ikke med det

gamle 68040.library, hvorfor det erstattes af et såkaldt 'by-pass' 68040.library, der får SetPatch til at hoppe videre til det nye 68060.library. Dette er ganske smart, idet SetPatch prøver at genkende, hvilken type processor der er instal-leret, hvor-efter det kor-rekte library loades. Bru-geren behø-ver derfor ikke tænke på softwaren, hvis han evt. skal nedgradere sit processorkort.

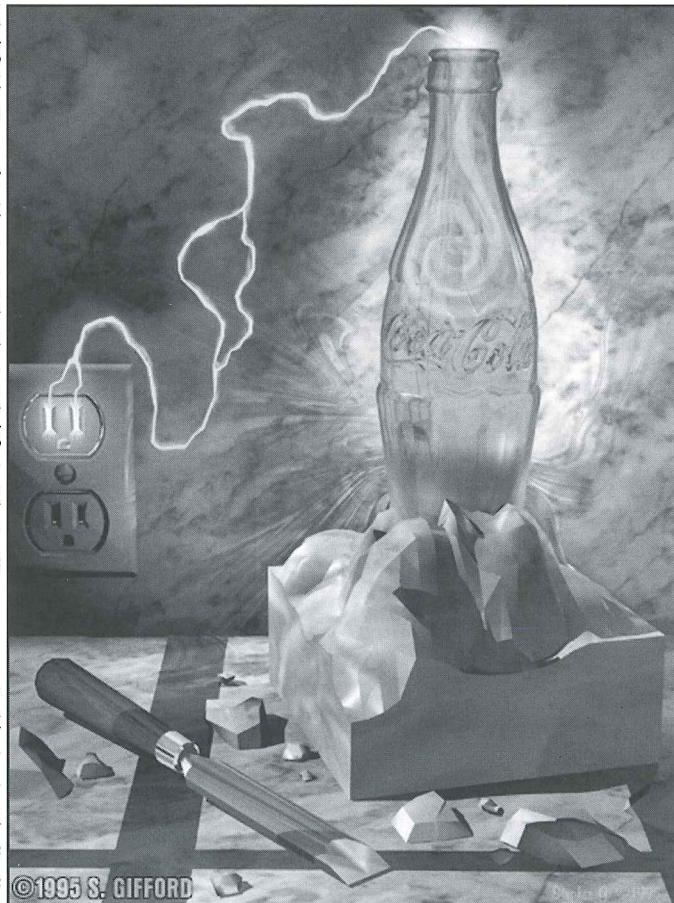
For at få programmer som Maxon Cinema, Imagine og

andre FPU-hungrende progra-mmer, der er kompilert til 68881 eller 68882 co-processorer, til at køre hurtigere, skal man bruge det medfølgende program 'Cy-berPatcher'. Her emuleres alle 'u k e n d t e ' FPU-instruk-tioner, og de patches til de hurtigste, 68060'eren kan udføre. Indtil videre er kun få pro-grammer un-derstøttet, men programmøren lover opda-teringer.

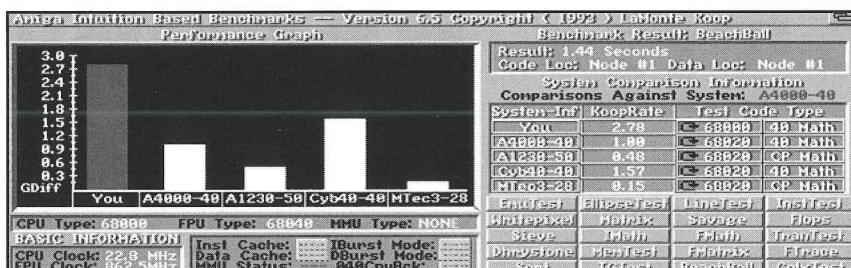
6. GEAR

Hver gang en kraf-tigere processor insta-lleres, vænnes man utrolig hurtigt til den større regnekraft. Jeg har tidligere testet Cyberstorm 40 MHz 68040-kortet, og har siden arbejdet med det til daglig, og der har, om man så må sige, været rimelig tryk på! Det er derfor svært at beskrive, hvilken for-nemmelse man har, når landskaber i Sce-nery Animator pludselig kører realtime i preview-vinduet. Det føles, som om éns sys-tem pludselig har skif-tet fra 3. til 6. gear!

Den generelle hastig-hedsforøgelse fra 40 MHz 68040-versionen er i praksis omkring 2 til 3 gange med 'nor-male' applikationer. Programmer direkte skrevet til 68060'eren vil yder-ligere lægge afstand til de værdige konkurrenter, men det



Specielt raytracere, der laver komplicerede (og flotte!) scener som denne, har god brug for 68060'eren's power.

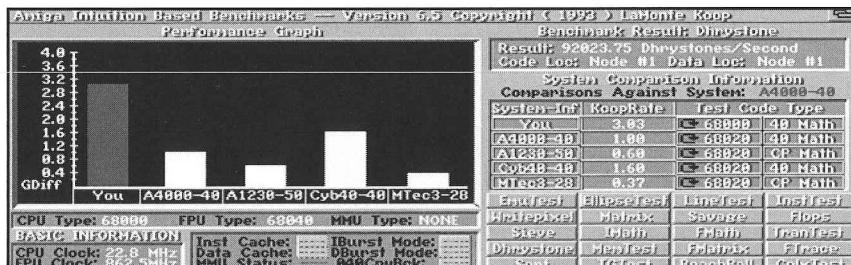


Den meget FPU-hungrende BeachBall-test går ca. 2,8 gange hurtigere end på 40 MHz 68040-kortet!

lader til, at selv 68040-versioner af tunge programmer lader vente på sig. Som et eksempel kan det nævnes, at Lightwave og Imagine kun leveres i en enkelt FPU-version, og ikke i specielle 68040/68060-kompilerede versioner - ærgerligt, da 50 MHz 68060-kortet er ca. 10% hurtigere end en 90 MHz Pentium rent MIPS-mæssigt.

krævende programmer) og på harddisk-transfer. Tænk, at en IDE-harddisk kan køre 3 Mb/s på Amigaens interne controller!

Alle systemvenlige programmer har kørt stabilt under testen, til forskel fra med 40 MHz 68040-kortet, der i mit tilfælde kørte en anelse ustabilt. Selv enkelte demoer virker.



Bemærk, hvorledes benchmark-programmet AIBB slet ikke er forberedt på 68060-processoren, som den kalder en 22 MHz 68000 med 862 MHz FPU!

CYBERSYSTEM

Er man den heldige ejer af et grafikkort (CyberVision64 el.

Udpakning af JPEG-, GIF- og IFF-billeder sker på sekunder.

lign.), kan man få fornøjelsen af at arbejde med store skærme (f.eks. i Photogenics) og kæmpe mængder billeder, uden at skulle tænke over opdatering. Udpakning af JPEG-, GIF- og IFF-billeder sker på sekunder. Det generelle Workbench-miljø er blevet hurtigere, men mest mærkes forskellen i tunge programmer (specielt FPU-

ADD-ONS
Cyberstorms modul-opbyg-

gede design appellerer til flere udvidelser, hvilket nok er Phase 5's største problem i øjeblikket, da de ikke kan følge med efter-spørgslen på deres produkter. På nuværende tidspunkt eksisterer der 'kun' en SCSI-2-option (der installeres direkte på Carrier-boardet for maksimal transfer), men rygter vil vide, at flere temmelig interessante produkter er under udvikling,

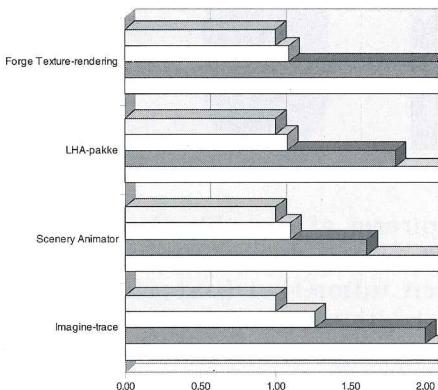
For en gangs skyld har Phase 5 lært af brugerne og skrevet en dejlig manual på både engelsk og tysk.

bl.a. et MPEG-modul, der kan udnytte CyberVision64, samt et I/O-kort med ekstrem høj transfer. En 80 MHz-version kommer på markedet, så snart Motorola frigiver processoren, og vi vender i den forbindelse tilbage med en lille test.

DOKUMENTATION

For en gangs skyld har Phase 5 lært af brugerne og skrevet en dejlig manual på både engelsk og tysk. Med skarpe billeder og tilhørende tekst ledes man igennem hard- og software-installation, og der er gode og detaljerede skemaer over RAM-





jumpere (hvilket virkelig var nødvendigt!). Et lille minus er, at ROM'en på Carrier-boardet ikke er nævnt overhovedet!

KONKLUSION

Cyberstorm 68060 er virkelig hurtigt. Med en generel hastighedsforøgelse på 2-3 gange i forhold til 40 MHz 68040-kortet er der tale om en ren vildbasse - simpelthen ustyrlig! Alle, der arbejder med tunge programmer (3D og DTP), vil være oplagte brugere af dette kort.

Tages prisen og kortets krafte i betragtning, vil 'mindre' brugere dog godt kunne 'nøjes' med 40 MHz 68040-versionen. Men alligevel - jeg er solgt...

Cyberstorm 68060

Funktion: Acceleratorkort
Min. system: A3000/A4000

Producent: Phase 5 Digital Products

Udlåن: Epic Data, tlf. 5993 1025
Pris: Kr. 8.995,-

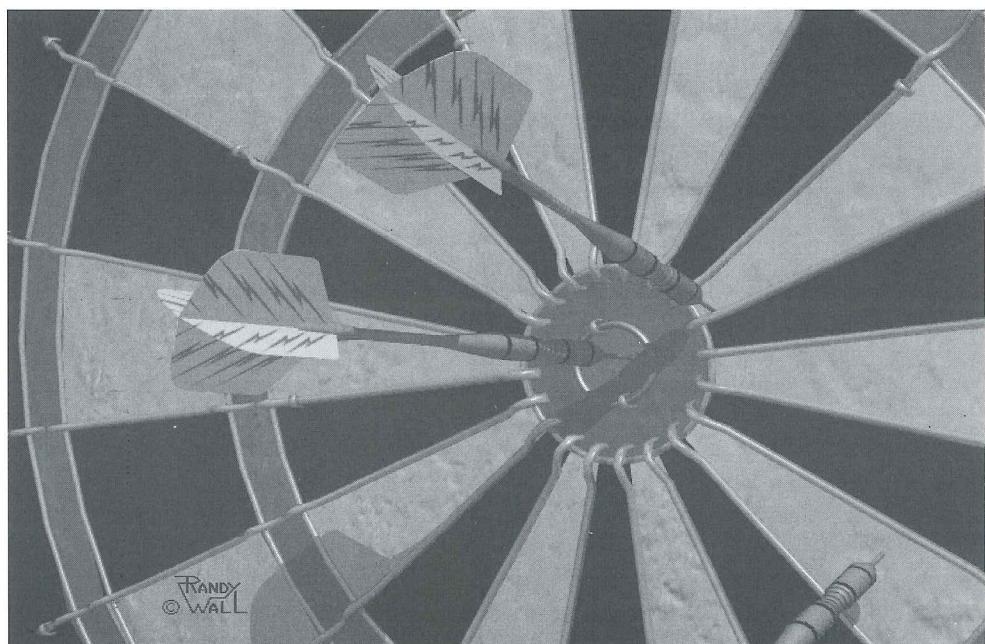
Fordele:

Op til 128 Mb RAM
Stor kompatibilitet
Gode udvidelsesmuligheder
God software

Ulemper:

RAM ikke autokonfigurerende

Vurdering: 11



Cyberstorm 68060 er et træfsikkert produkt, som man virkelig kan stole på!

Digital Video

Vi har alle produkter til digital video og audio på Amiga og PC, bl.a. VLab Motion 2.5. Få tilsendt information eller kom og få en demonstration.

DraCo

Ny Amiga Grafik og Digital Video computer med 68060, RISC, high-speed 24 bit grafik, SCSI 2, CDx4, Tower kabinet m.m. Lev. fra september.

Nye Amiga computere	Spørg
Flatbed 24bit Scanner SCSI	5.895,-
2400 dpi. Incl. Amiga software m.m.	
CyberVision 24bit Grafik	3.995,-
14" Farve MultiSync Monitor	2.160,-
15" Farve MultiSync Monitor	2.950,-
1280x1024. Programmerbar. O.S.D.	
A1200/4000 Tower Kabinet	2.995,-
TKR 28,8K Fax Modem	2.495,-
ISDN II Master m. tlf. sværer	3.695,-
Ekstrem hurtig ISDN modem, 1MB/min.	
68040 kort til A4030	3.750,-
FastLane SCSI & RAM	3.295,-
Toccata Audio kort	2.995,-
PageStream DTP 3.x	1.995,-
A2000 CyberStorm 68060	6.950,-

CyberStorm 68060

Til A4000 og A3000. Med grundkort, CPU kort og 128MB RAM kort. Kan udvides med SCSI, Ethernet og Seriel kort. Fås i forskellige konfigurationer. Spørg

NEC CD-ROM SCSI	1.480,-
540 MB Quantum SCSI II	1.740,-
4.3 GB Quantum F-SCSI II	9.895,-
270 MB SyQuest 3,5" Drev	3.745,-
270 MB Medie	550,-
TEAC 4GB SCSI Streamer	4.895,-
100MB ZIP SCSI Drev og diske	Spørg

Emplant MAC

2.895,-

PC Pentium Modul 2.2.	1.450,-
SCSI og Seriel modul.	960,-
Benyt alt Mac/PC software incl. OS2, Windows og spil i 256 farver (A4000). 16,7 mio. farver med 24bit grafik kort.	
Understøtter accelerator, HD, CD m.m.	

AMIGA 1200

Blizzard 1220 4xSpeed+4MB	2.120,-
Blizzard 1230-50Mhz	2.150,-
Blizzard 1260 68060-50	6.295,-
4-5x hurtigere end A4040. 64MB RAM plads.	
CD-ROM Quadra Speed	2.195,-
2,5" harddisk 80-810MB fra	950,-

Brother 660 Laser

5.695,-

* 600 DPI med mikrofin toner * 2 MB
* 61 fonte * 6 sider/min. * Energy Star
Professionel laser printer til lavpris.

B-660 PostScript modul	1.495,-
Køb ingen laser uden PostScript !	

TI MicroWriter Laser

3.695,-

Epson Stylus II farve printer	3.695,-
Nyt: TV Paint 3.0, Real 3D 3.0, ArtPad tegnebræt, A2000 68060, Samplitude 21, Digital Broadcaster Elite, LightWave 4...	

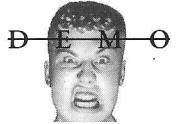
Få tilsendt info og priser

Vi har al professionel Amiga tilbehør samt video og audio udstyr (Hitachi, Pace m.v.)

Scanteam ligger lige ved Århus banegård og rutebilstation.

Scanteam 86181600

Fredensgade 42. 8000 Århus
Åben 10.00-17.30. Fax 86181601



DEMO -

Partyet Intel Out-side 2 i Polen i slutningen af august bød på næsten total dominans af de lokale grupper.

< Af Morten Julin >

Det er tydeligt, at den polske scene er i rivende udvikling i disse år. Ved sin start, der reelt kun ligger få år tilbage, bar den kraftigt præg af, at de fleste netop var kommet fra 64'eren, og derfor endnu ikke formåede at udnytte blot en brøkdel af Amigaens muligheder. I dag, derimod, går man meget galt i byen, hvis man undervurderer polakkerne.

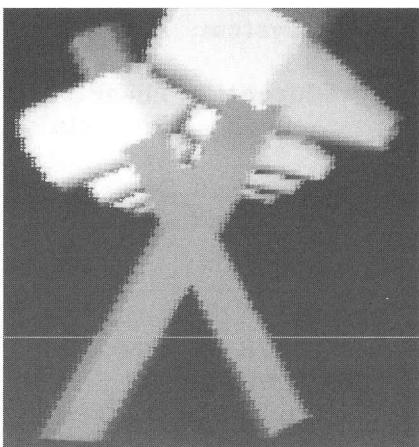
INTET INSIDE?

I slutningen af august samledes så alt, hvad der kunne krybe og gå fra den polske scene til et party, der med navnet *Intel Ouside 2* ikke lagde skjul på, hvilken computer man

bekender sig til. Partyet blev en stor succes med flere hundrede besøgende.

Præmierne i konkurrencerne var forholdsvis beskedne - vinderen af demo-konkurrencen blev således belønnet med omkring 1500 kroner, og dét var

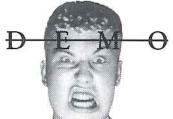
inspireret af Pink Floyds *The Wall*, og musikken i denne del er en udmærket (naturligvis 'temmelig' samplet) fortolkning af forbilledet. Resten af demoen - der er i alt 3 dele med hvert sit musikstykke - består i vid udstrækning af forskellige former for texture-mapping, iblandet såvel Gouraud- som Phong-shading, hvor specielt sidstnævnte er meget flot. Hele demoen er holdt i en meget lav oplosning - nærmest 'Coppergrafik' - hvilket til gengæld holder hastigheden helt i top. Alt i alt var *Tear Down the Wall* en fortjent vinder,



måske årsagen til, at netop konkurrencerne i den grad blev domineret af lokale deltagere.

Demo-konkurrencen tog favoritten Musashi fra Union sig naturligvis af, med den flotte demo *Tear Down The Wall*. Demoens første del er kraftigt





SCENE N

der dog ikke når helt op på klassiker-niveau.

Også andenpladsen blev besat af Union, der dermed sikrede sig en dobbelttriumf. Endelig tog Damage sig af tredjepladsen med demoen med det originale navn *Pulp Fiction* - demoen har dog ikke andet end navnet tilfælles med Quentin Tarantinos kult-film. Demoen indeholder en del virkelig flot AGA-grafik fra Sitek - specielt logoerne er flotte og anderledes. Rutinerne omfatter bl.a. farverotation, shade-vektor og voxelspace-landskaber. Demoen

k r æ v e r

mindst en A1200 med 4 Mb Fast-RAM - Damage anbefaler endda en 50 MHz 68030 og 8 Mb RAM, hvilket dog trods alt ikke er nødvendigt. *Pulp Fiction* er værd at have i samlingen alene på grund af den flotte grafik.

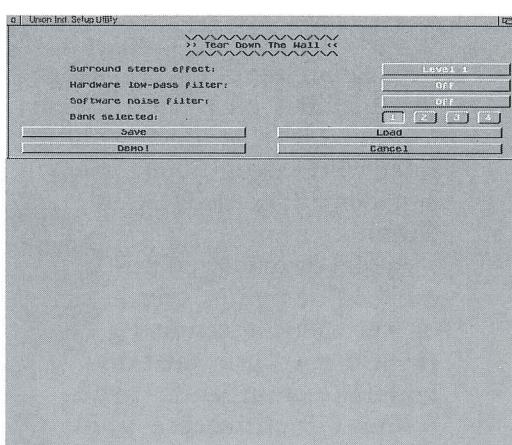
SKUFFENDE INTROER

I betragtning af, at introerne kunne fylde op til 64 Kb, var niveauet temmelig skuffende. Også her tog Union sig af førstepladsen, men ikke helt fortjent efter min mening. Introens indtil flere rotations-effekter imponerer ikke, og musikken lyder som noget, selv en 64'er-ejer ikke ville være stolt af.

Heller ikke Confusions intro, der opnåede en andenplads er noget at skrive hjem om. Musikken - et stykke 'banke-techno' - er til at leve med, men linjetunneller? Nej, vel - og det bliver ikke bedre af, at introen slutter meget brat.

Også VHS-video-demo-konkurrencen tog Union sig af, mens man i 4 Kb intro-konkurrencen måtte overgive sig til Funzine. Endelig skal det

nævnes, at redaktionens favorit, Lazur, i grafik-konkurrencen måtte nøjes med en tredjeplads, dog kun to points fra andenpladsen.



WATCH OUT

Som nævnt i starten er den polske scene i rivende udvikling, og selv om *Intel Outside* ikke kan prale af rene kanon-udgivelser, er der alligevel ingen tvivl om, at polakkerne vil give vest-europæerne kamp til stregen ved årets sidste prøvelse - *The Party 5* i Fredericia mellem jul og nytår.



ABONNENT-DISKETTEN

I denne måned hyder vi på en demo-version af Dynabytes skøre eventyr *The Big Red Adventure*

Af Christian Estrup

Som navnet antyder, foregår spillet i Rusland. Den Kolde Krig er ovre, men stærke kræfter har ikke sådan lige til sinds at lægge fjend-skabet på hylden. Disse kræfter har dog gjort regning uden vært - rigtigt: Dig, i rollen som den lidt nørdede Doug Nuts.

Spillet er fyldt med humor, og der gøres tykt - og vel egentlig temmelig respektløst - grin med det russiske samfunds problemer i forbindelse med overgangen fra den rødeste kommunisme til rendyrket kapitalisme.

NOGET NYT HER?

The Big Red Adventure er opbygget som et traditionelt peg-og-klik-adventure. Ikonerne er dog ikke, som de plejer at være i spil af denne type, placeret fast nederst på skærmen - de fremkaldes i stedet ved et tryk på højre museknap. Herved er der blevet plads til, at



grafikken kan fylde mere, hvilket naturligvis kun er positivt.

Samme grafik er i øvrigt i højopløsning, så medmindre du har en VGA- eller Multisync-monitor, må du altså finde dig i det sædvanlige 'interlace-flimmer'. Lidt ærgerligt, men på den anden side er det da positivt, hvis softwarehusene begynder at tilgodese de Amiga-ejere, der er kommet lidt videre end til en A500, Kick 1.2, 1 Mb RAM og 14 tomers fjernsyn!



EN LILLE 'LUS'

Demo-versionen af spillet er desværre ikke helt fejlfri - musikken har det således med at fortsætte, efter at man har forladt spillet, og det er ikke nogen ubetinget fornøjelse! Dette betyder også, at hvis spil-

let startes igen umiddelbart efter, fremkommer en fejlmeddelelse.

Ved redaktionens slutning var det desværre ikke lykkedes os at fremskaffe en version af demoen, der ikke havde denne fejl, som dog trods alt ikke er så alvorlig endda.

Rigtig god fornøjelse med din abonnent-diskette!!!

SÅDAN GØR DU!

Demoen af *The Big Red Adventure* fylder hele 1,4 Mb, og har kun med nød og næppe kunnet pakkes ned på én diskette. Dét betyder naturligvis, at den skal pakkes ud, og det gør du som følger:

Boot Amigaen fra harddisken, og sæt herefter abonnent-disketten i diskdrevet. Start en Shell (CLI) og gå over på disketten. Skriv nu:

```
LZX x BigRed.LZX
<MålKatalog>
```

- hvor *MålKatalog* er det katalog på hard-disken, hvortil du vil installere demoen. Vil du f.eks. installere demoen i kataloget *Work:Games*, skriver du:

```
LZX x BigRed.LZX
Work:Games/
```



The Party 1995

5 t h A n i v e r s e r y

5 års jubilæum

The Party blev i år tildelt "The Anarchy Award" for at have været den vigtigste begivenhed i 1994. Det er derfor med stolthed at vi byder velkommen til vores 5 års jubilæum, som gerne skulle være en ekstra stor oplevelse for gæsterne!

The Party???

The Party er det store årlige træf for computerfolket fra både ind- og udlandet. Om du er expert eller spille-freak det betyder ikke noget.

The Party er stedet hvor du finder nyt software, nye venner og ny viden.

24 Timer i døgnet

The Party er stedet hvor der er gang i den døgnet rundt. Masser af konkurrencer med store præmier, koncerter, Tekno-Rave, demonstrationer, konferencer, Rollespils tunering, computerspils konkurrencer, Lasergame og Virtual Reality center hvor du kan prøve det sidste nye i VR. Ud over det er der døgnet rundt underholdning på storskærmen.

Hvor og hvornår

The Party begynder d. 27 december kl.10.00 og slutter d. 29 december med præmie overrækkelsen til de bedste deltagere i konkurrencerne.

The Party bliver afholdt i Dronning Magrethe hallen i Fredericia, hvor der er plads til over 4000 gæster i hallen. Der er naturligvis en sovehal ved siden af party hallen, og hallens cafeteria har døgn åbent!

Hvad venter du på

Ligemeget hvilken computer du bruger og hvor dygtig du er så er The Party en oplevelse du sent glemmer!

Har du fået blod på tanden og vil vide mere eller melde dig til - så kontakt os endelig!

Adresser

Party hallen:

Dr. Magrethe Hallen
Vester ringvej 101
7000 Fredericia

The Party:

The Party 1995
Postbox 755
9100 Aalborg

Info & Tilmelding

The Party-Phone:
(+ 45) 98625859

The Party BBS:

Mainline BBS:
(+ 45) 98153062
(+ 45) 98153562

The Party E-mail:

Internet:
theparty@cybernet.dk
(Nu også snart WWW-info)
Fidonet: 2:238/67.1

JÁ!, vi skal til The Party 1995

Navn / Handle.....:

Gruppe & Land.....:

Antal personer.....:

Antal computere.....:

Ønskes bordreservation.....:

Amiga

Pc

C-64

Ja

Nej

Hvis du vil tilmelde dig: Udfyld denne registrering og send den til The Party

UDSKRIFT I TOPKVALITET

Hvem har ikke ofte bandet over Commodores printerdriverer? Studio er svaret på problemerne - hvis man vil betale.

Af Christian Estrup

Personligt kender jeg adskillige, der er skiftet fra Amiga til 'en anden platform', alene på grund af den dårlige kvalitet af såvel udskrifter som printerdriverer - hvis man da har kunnet finde en driver til sin printer! Specielt i de senere år, hvor printere er blevet så meget bedre og billigere, er det frustrerende ikke at kunne udnytte blot en brøkdel af mulighederne i sin printer.

Tyskeren Wolf Faust satte sig for at forbedre denne miserable situation, og efter to års anstrengelser(!) er resultatet klar: *Studio 2.0* er født.

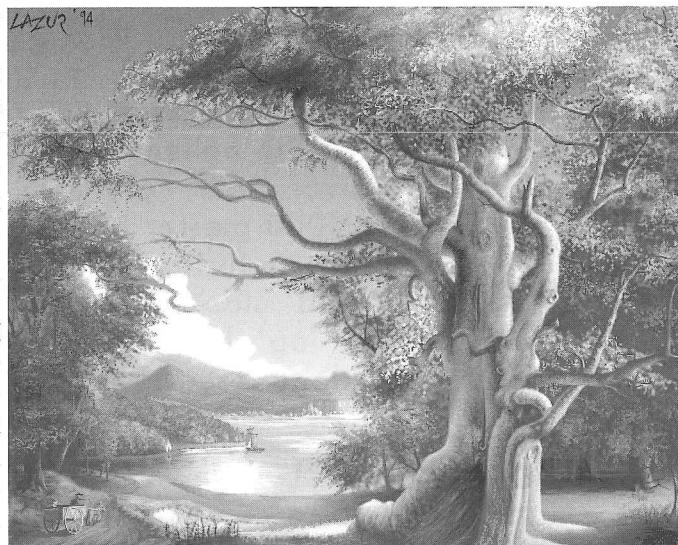
HVA' ER'ET?

Studio består først og fremmest af et sæt Workbench-kompatible printerdriverer til alle de mest udbredte printere fra f.eks. Canon, Hewlett-Packard, Epson og Star. Heri intet nyt? Jo, for gennem et tæt samarbejde direkte med disse producenter - specielt Canon og Hewlett-Packard - har Faust fået adgang til al nødvendigt udviklermateriale. Dette betyder for det første, at han har været i stand til at have en driver klar, så snart en ny printer kom på markedet, for det andet, at disse driverne udnytter printerne 100%.

Udover 'almindelige' printerdriverer består *Studio* af et specielt udskrifts-program, der kan udskrive selv meget store billeder (også over flere sider) uden at bruge særlig meget hukommelse. Dette program understøtter Datatypes, og kan

derfor bringes til at kunne udskrive billeder i ethvert tænkeligt format.

Studio praler endvidere af at stille over 50 forskellige dither-algoritmer til brugerens rådighed! Dette er faktisk ikke blot 'fyld' - valget af dither-algoritme kan have stor betydning for udskriftenes kvalitet. Hvis man ikke er tilfreds med de medfølgende algoritmer, kan man endda lave sine egne.



Dette flotte billede af demografikeren Lazur var blandt de, vi udsatte *Studio* for - og dét med forbløffende resultater!

CMS

Endelig indeholder *Studio*, hvad der beskrives som 'det første professionelle farvestyringssystem (Colour Management System) til Amigaen' - og når man endnu ikke er stødt på andre, lyder det jo ganske troværdigt. Et CMS benyttes til at sikre, at de farver, man ser på skærmen, nu også er de farver, der kommer ud på printeren - altså en slags farveorienteret WYSIWYG! Netop dette at opnå de helt rigtige

farver i sin udskrift har længe redet specielt DTP-folk som en mare, for det nytter jo ikke noget, at den flotte kongeblå baggrund, man ser på skærmen, nærmest er turkis i udskriften! Her giver *Studio* rige muligheder for at 'hive i nogle håndtag' for at tilpasse udskriften.

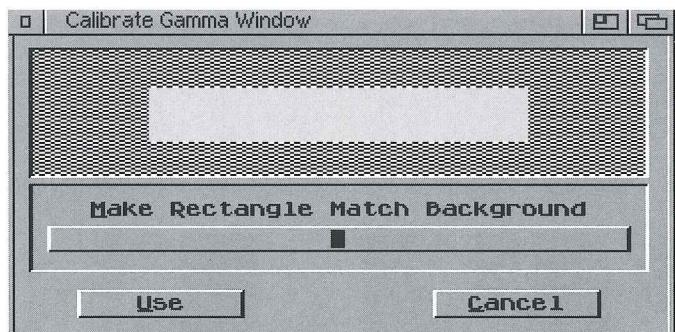
Går det helt galt, medfølger der nogle små programmer, hvormed man kan lave en ny 'profile'. Dette går ganske enkelt ud på, at man laver en udskrift af sit billede, som man herefter scanner ind (hertil kræves med andre ord en scanner). *Studio* kan nu se forskellene mellem skærm-farverne og udskrifts-farverne.

NÆSTEN FOR LET - ELLER?

Det første, jeg prøvede med *Studio*, var at finde et flot billede og sende det til udskrift, først uden *Studio*, dernæst med. Wow! Uden at have foretaget *nogen* som helst indstillinger fik jeg en langt bedre udskrift. Én ting var, at de sædvanlige 'hul-linjer' i billedet ikke længere var der, men farverne var også langt flottere - imponerende! Det eneste problem var, at billedet var en anelse mørkt, men dét krævede blot en lidt højere Gamma-værdi, og vupti - kvaliteten fik yderligere et nøk opad! Ganske rart, når man nu har en Canon BJC-600 farveprinter til sin rådighed!

MANUALEN

Én ting er, at det er let at opnå forbedrede resultater, men skal de være *helt* i top, kommer man



Her ses den helt simple kalibreringsmetode:
Ved at trække i slideren skal man få rektanglet til at matche baggrunden - og det er ikke let!

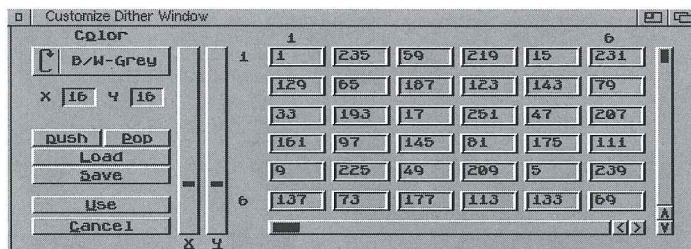
ikke uden om CMS. Her er indstillingsmulighederne til gengæld så rigelige, at man må ty til manualen, og den er heldigvis helt i top. På sine lidt over 200 sider beskriver den fremragende hver enkelt af de medfølgende printerdrivere, og alle CMS-principperne gennemgås næsten for grundigt. Faust henviser endda til ekstra litteratur til de rigtig teknisk interesserede.

Flere gange under testen løb jeg ind i tilsyneladende uløselige problemer med udskrifterne, men hver eneste gang gav en nærlæsning af de relevante afsnit i manualen mig et tip om, hvad jeg skulle indstille på for at opnå et bedre resultat. Tænk, hvis man kunne sige dét om alle manualer!

KONKLUSION

Jeg har ikke lagt skjul på min begejstring over Studio 2.0. Alle de bedste printere understøttes, systemet giver fremragende udskrifter allerede i første forsøg, og perfektionister har rigelige muligheder for at forbedre resultatet yderligere - næsten for mange.

Egentlig burde et system af Studios kvalitet vel følge med Amigaen som standard - som det gør på 'alle mulige andre computere' - men indtil Amigaen bliver begavet med ordentlige printerdrivere som standard, må man ofre de 600 kroner, som trods alt er ganske godt givet ud.



Er man ikke tilfreds med de over 50 medfølgende dither-algoritmer, kan man definere sine egne.

Studio 2.0

Funktion: Udskriftssystem
Min. system: Kickstart 2.04 eller højere
1 Mb RAM

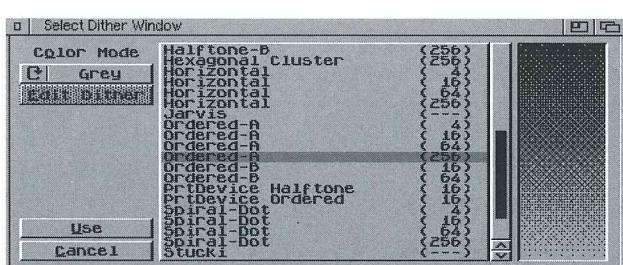
Producent: Wolf Faust
Udlån: M. R. Gruppen, tlf. 3332 4444
Pris: Kr. 599,-

Fordele:
Let at opnå flotte udskrifter.
Mange indstillingsmuligheder.
Understøtter Datatypes Color Management System
God og grundig manual

Ulemper:
Svært at mestre, Lidt dyrt.

Vurdering: 9-10

Priser som i gamle dage.



Når man vælger blandt de over 50 medfølgende dither-algoritmer, vises et lille preview til højre i vinduet - en god detalje!

AMIGA

CyberVision 64



4 mb kr. 3995,-

CyberStorm

CyberStorm 60/50 Mhz	8995,-
CyberSCSI	1695,-
MultiFacecard III	595,-
Trust 240W Højtallere	495,-
Emplant Deluxe TILBUD	3295,-
Personal Paint 6.3DK	449,-
SX-01 til CD-32	2295,-
Communicator III	698,-

**KØB SÅ
SIMON!**

Der findes andre:	
PINBALL FANTASIES	289,-
TOWER ASSAULT	299,-
FRONTIER - ELITE 2	199,-
PAWS OF FURY	299,-
SYNDICATE/ALF. CHI.	299,-
CHAOS ENGINE	79,-
SIMON THE SOR II (OKT)	299,-

SONY
Playstation

Playstation	Kr. 2495,-
Memory Card	Kr. 189,-
Tekken	Kr. 489,-
Ridge Racer	Kr. 399,-
Mortal Kombat 3	Kr. 449,-
DiscWorld	Kr. 449,-

EPIC DATA

TLF: 59931025 - FAX: 59931148

Fields of FIELD OF BATTLE

Et nyt dansk strategispil til Amigaen - ja, vi var også spændte!

Af Christian Estrup

Fields of Battle er det første spil i danske Bevelstone Productions såkaldte *Strategic Warfare Series*. Spillet foregår under Første Verdenskrig, og dét er i sig selv lidt usædvanligt, idet strategispil traditionelt omhandler de mere 'kendte' krige. Når jeg tænker tilbage på historietimerne i skolen, er det i hvert fald ikke Første Verdenskrig, jeg først kommer i tanke om.

RULE BRITANNIA

I *Fields of Battle* kan man spille fra 1 til 6 spillere, der hver kontrollerer et land, eller egenligt: Et 'imperie'. Valgene står mellem på den ene side centralmagterne Tyskland, Østrig-Ungarn og Tyrkiet, og på den anden side de Allierede England-Frankrig-Italien, Rusland og de afrikanske kolonier. Er man færre end 6 spillere, kan én spiller vælge at styre op til 3 imperier, men disse skal naturligvis være på samme side. De imperier, ingen vælger, spilles af computeren.

SELVE SPILLET

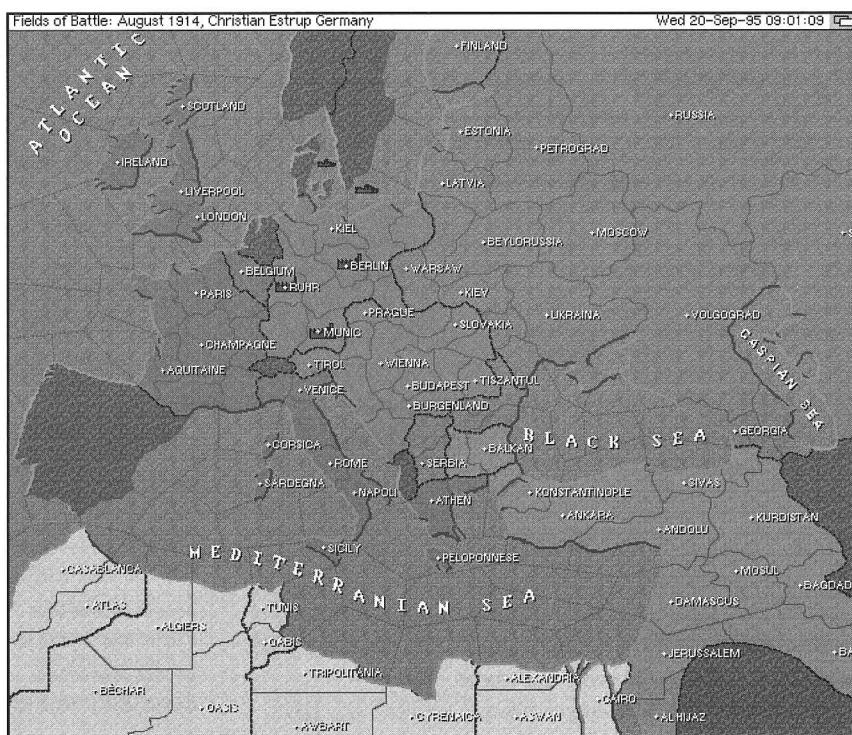
Fields of Battle foregår i 'runder', hvor hvert imperie efter tur kan foretage sine dispo-

sitioner. Først får man en rapport over f.eks. vundne og tabte landområder, modstandsbevægelser og krigsproduktion. Herefter kan man flytte rundt på sine enheder - af disse findes naturligvis flere forskellige, f.eks. soldater, fly og krigsskibe. Flytningen foregår ganske enkelt ved, at man klikker på de områder, man vil flytte fra og til - herved fremkommer for hvert område et vindue, der viser éns enheder i området, og man kan så ved hjælp af 'træk-og-slip'-princippet flytte enheder fra ét område til et andet. Flytter man

enheder til et område, fjenden holder, et det ensbetydende med et angreb, og her er det naturligvis vigtigt at vide, hvor stor en fjendtlig styrke, man er oppe imod. Sådanne oplysninger kan man f.eks. få ved at udstationere spioner - men de kan selvfølgelig blive fanget!

Udover at angribe fjendtlige områder kan man selvfølgelig også blot reorganisere sit forsvar, og endelig kan man instruere en enhed om at komme et nabo-område til hjælp, hvis det skulle blive angrebet.

Udover at flytte rundt på sine



Sådan ser landkortet ud ved Første Verdenskrigs start - men det kan hurtigt ændre sig!

enheder skal man naturligvis også sørge for at producere nyt udstyr til sin krigsmaskine, og man kan bygge fabrikker, jernbaner og infrastruktur. Dette forudsætter naturligvis, at man har penge, og her gælder det om at komme ind i en 'god cirkel': En høj indkomst giver mulighed for at producere mere krigsmateriel og bygge bedre infrastruktur - herved muliggøres nye ero bringer, der igen giver højere indkomst osv.

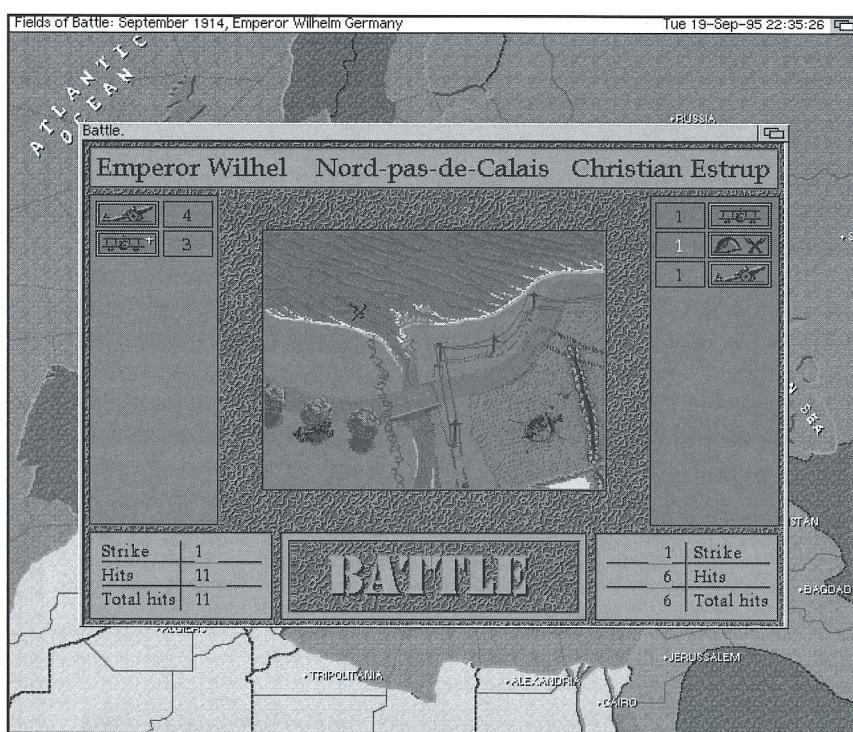
I KAMP

Når en spiller har foretaget sine dispositioner, og hvis han har valgt at angribe fjendtlige områder, begynder kampene. Under selve kampene har man ingen indflydelse, men kan blot

Er man uenig heri, kan man dog selv indstille 'kamp-hastigheden'.

I forbindelse med angreb på fjendtlige områder er det vigtigt at have enheder med, der kan

Kampene illustreres med små animationer, for at det trods alt ikke skal blive for kedeligt - og det bliver det faktisk heller ikke!



Her er anmelderen kommet i kamp med tyskerne - det ser ikke for godt ud!

følge med på skærmen i, hvordan antallet af enheder på begge sider langsomt falder, indtil den ene part er slået. Kampene illustreres med små animationer, for at det trods alt ikke skal blive for kedeligt - og det bliver det faktisk heller ikke! Tværtimod tager kampene lige netop den tid, de skal tage.

HJÆLP

Fields of Battle indeholder et omfattende online-hjælpestystem, der faktisk gør den medfølgende manual overflødig (den er alligevel lidt rodet og har for mange gentagelser). Herudover indeholder spillet en online-

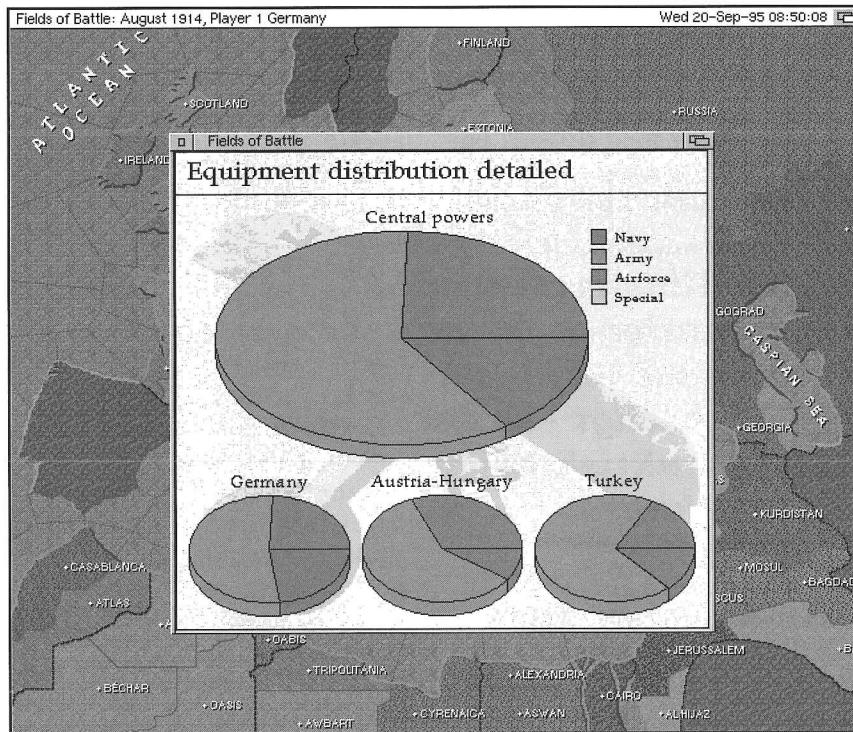
guide til begivenhederne før, under og efter Første Verdenskrig - en fremragende detalje.

KUNSTIG INTELLIGENS

De computerstyrede spillere i *Fields of Battle* er angiveligt underlagt et såkaldt neuralt netværk (det vel nok tætteste, en computer kan komme på at simulere den menneskelige hjerne), og selv på den letteste af de fire sværhedsgrader er spillet da heller ikke helt let.

Netop det neutrale netværk gør til gengæld, at hver gang, en computerspiller skal 'tænke', tager det RET lang tid. Jeg testede spillet på en Amiga 1200 med 28 MHz 68020 og Fast-RAM, og jeg havde god til til at hente en kop kaffe! Dette trækker en smule ned i game-play-karakteren, og jeg tør slet ikke tænke på, hvor langsomt det kan gå. På den anden side er det ikke lige direkte irriterende, men spiller man alene, er det i hvert

Fields of Battle



Spillet indeholder rigelige muligheder for at få statistikker over f.eks. fordelingen af enheder.

fald en god idé at tage kontrollen over mere end ét land, så man ikke skal vente på alt for mange computer-spillere.

KONKLUSION

Det ville være synd at sige, at det ligefrem vælter med nye strategispil til Amigaen i øjeblikket. Specielt derfor er det naturligvis rart at se, at når der endelig kommer ét, så er det også af virkelig høj klasse. Spillet kører 100% under Amigaens Intuition-baserede vindues-system, og hvorfor skulle det ikke også det? Brugerinterfacet er enkelt og intuitivt, og grafikken ligner det, den skal, og gør det godt. Lyd er der ingen af, men hvad skal man også med lyd i et spil af denne type?

Fields of Battle er underholdende, har en perfekt balance mellem lettilgængelighed og kompleksitet, og så kan man lære noget af at spille det. At spillet så er dansk, er jo kun et ekstra plus. Køb det!

~*bvystone*~, hvor man også kan læse nærmere om spillet.

Den registrerede version kan købes direkte hos:

**Bevelstone Production I/S
Poste Restante
Banegårdsplassen 1A
8000 Århus C**

Prisen er 250 kroner - ekstra licenser fås dog for 100 kr.

Fields of Battle

Systemkrav: Kick/WB 2.0

eller højere. 3 Mb RAM

Antal disketter: 8

Harddisk: Ja, 6 Mb (kræves)

Udvikler: Bevelstone Production

Udgiver: Bevelstone Production

Udlån: Bevelstone Production

Grafik: 84%

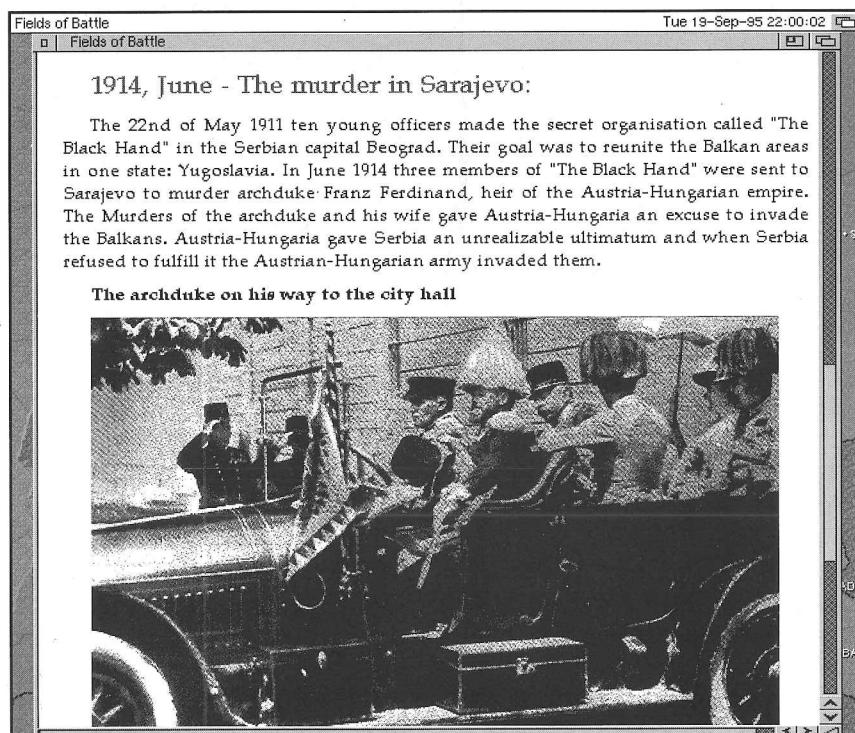
Lyd: Ingen

Gameplay: 88%

Overall: 88%

FIELDS OF BATTLE

sælges som shareware. En spilbar demo kan hentes på Internet, f.eks. World Wide Web:
<http://www.login.dknet.dk/>



GAMEPOWER

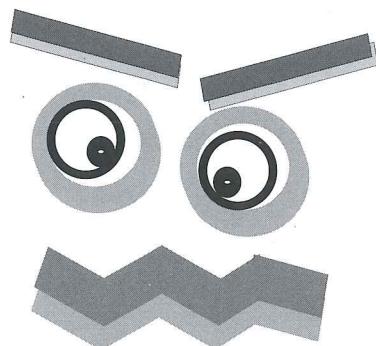
64 sider, spækket med de sejeste tips, tricks, levelkoder og hvad man ellers kan forestille sig af snyderier - Eller skal vi hellere sige hjælpemidler? Denne bog omhandler udelukkende Amiga spil, og er på dansk - Ikke noget engelsk PC sjov hér.

GAMEPOWER er lavet af folkene som står bag Amiga-Bladet!

Først til mølle - Først igennem spillet!

99.-

BOGEN MED TIPS OG TRICKS TIL DINE AMIGASPIL!
GAMEPOWER



NR. 1 1995 1. ÅRGANG

Assembler gjort Simpel

Har du et brændende ønske om at komme igang med at programmere din Amiga? Man kan programmere i mange forskellige 'sprog' på en Amiga - Pascal, C, basic, Fortran m.fl. Men intet sprog er så hurtigt som assembler. Assembler programmering er et meget direkte sprog, så man kan programmere hardware'en direkte, hvilket giver uanede muligheder, hvis man f.eks. laver spil, demo'er eller andet som kræver meget af computeren. Denne bog giver dig en god og nem indsigt i assemblerens forunderlige verden.

75.-



Assembler
gjort
Simpel

KR. 75,00

Af Klaus-Henrik Dalkov

Den Civiliserede Håndbog

I spillet civilisation gælder det om, præcis som i virkelighedens verden, at grundlægge byer og basere sin styring efter vækst og rigdom. DIN civilisation tager sin begyndelse i en forhistorisk omvandrende stamme, der netop har nået det punkt i udviklingen, hvor grundlægning af byer kan betale sig. Dit første skridt er derfor at få grundlagt en by og derfra ekspandere.

Når din civilisation vokser, vil dine byer spredes over en betragtelig del af dette kontinent, eller måske over flere kontinenter. - *En civilisation er begyndt!*

Et godt supplement til spillets manual.

60.-



JA TAK, Jeg bestiller hermed følgende hæfte(r):

Assembler gjort Simpel Gamepower
 Den Civiliserede Håndbog

Min bestilling skal sendes til: (Blokbogstaver)

Navn:

Adresse:

Postnr/by:

Tелефonnummer:

Alle priser er
incl. 25% moms.
Der tages højde
for eventuelle
trykfejl samt
udsolgte varer.

T&T
Media

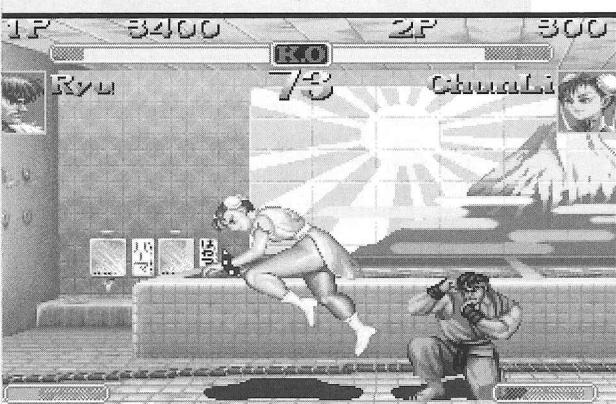
Sendes
ufrankeret
T&T Media
betaler porto

Postboks 844
+++3093+++
2400 København NV

Kampspil har altid været populære - men det behøver Super Street Fighter 2 ikke at blive!



Blanka er en af de mere primitivt udseende kæmpere i *Super Street Fighter 2*.



Her viser ChunLi sine flotte ben, og forsøger dermed at paralyse Ryu...



let joysticks med to knapper - har man kun én, bruges SHIFT-tasten som nummer to, hvilket kræver en del tilvænnings. Som alternativ kan man bruge et joypad.

Forskellene mellem kæmperne bidrager trods alt til at skabe en smule variation, og til, at valget af kæmper rent faktisk spiller en rolle. Personligt kunne

SUPER STREET FIGHTER 2

Af Morten Julin

Allerede fra starten er det klart, at *Super Street Fighter 2* lang fra repræsenterer hverken originalitet eller kreativitet, og således ikke umiddelbart tilfører genren noget som helst: Man har valgt mellem en række kæmper, hver med sit suspekte navn og ditto udseende. Ved at kæmpe mod en række lige så suspekte modstandere fra alle steder på kloden er det så målet at nå frem til den store ære at kæmpe mod de allerstørste - WOW!

VARIATION - TJA

Til sin rådighed har man en række 'standard'-slag og -spark, og herudover har hver kæmper nogle specielle slag, spark, våben eller bevægelser, som aktiveres ved f.eks. at rykke joysticket til højre, op og til højre hurtigt efter hinanden. Spillet understøtter

jeg godt have været foruden manualens vrøvlehistorier om de enkelte kæmpers baggrund, men der er vel nogen, der kan lide at læse det - eller?

Herudover kan man naturligvis tilpasse spillets sværhedsgrad, samt hvorvidt der skal spilles på tid eller 'til døden'.

KOM BARE AN!

Intet kampspil er fuldtiden mulighed for at spille mod en menneskelig modstander, og her skuffer *Super Street Fighter 2* trods alt ikke! Her kan man naturligvis vælge, hvor i verden kampen skal foregå (som om det ikke er ligemeget!), og som en fin detalje kan man tildele hver spiller et 'handicap', som angiver, hvor meget skade (handicap?) hans slag og spark tilfører modstanderen.

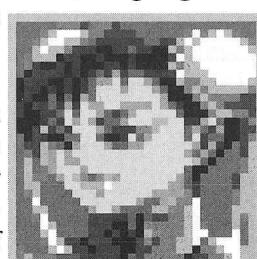
FIGHTER 88?

Super Street Fighter 2 er, med hensyn til såvel grafik som lyd, noget af det grimmeste, jeg længe har set. A1200-versionen kan til

Allerede fra starten er det klart, at *Super Street Fighter 2* lang fra repræsenterer hverken originalitet eller kreativitet.

nød gå an, mens A500-versionen ligner noget, lille Brian har tegnet i børnehaven og forventer, man skal være stolt af! Dertil kommer, at 'introen' - der blot viser en kæmper, der 'danser' lidt frem og tilbage og skifter farve et par gange - er direkte pinlig.

Som om det ikke var nok, er anima-



Super Street Fighter 2 er, med hensyn til såvel grafik som lyd, noget af det grimmeste, jeg længe har set.

kæmperne også helt afskyelig - hvert slag eller spark vises således med beskedne 2 frames - ikke just, hvad man forstår ved flydende grafik!

Lyden er mere acceptabel, men specielt musikken lyder som noget, kun en Sega MegaDrive- eller Super Nintendo-ejer ville imponeret over - pling, plong! Lydeffekterne går an, men så sandelig heller ikke mere.

Selve gameplayet er egentlig

Kort sagt: Næsten hvad som helst er bedre end Super Street Fighter 2.

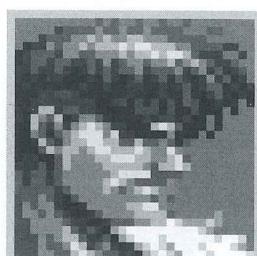
rimeligt (eller også er jeg bare voldeligt anlagt), men det er sk... irriterende, at man mellem de



Balrog er udstyret med boksehandsker, hvilket som bekendt kan være en stor fordel!

forskellige modstandere skal sidde og lege disk-jockey. En enkelt gang blev jeg således først bedt om disk 3, så disk 5, og derefter disk 3 igen - UDEN

at der var sket noget i n d i m e l l e m . Ikke særlig g o d t planlagt! Heldigvis



kan A1200-versionen installeres på harddisk, hvilket afhjælper problemet - hvorfor A500-versionen ikke kan, er mig en gåde.

VI TÅR FIST

En anden gåde er, hvorfor US Gold overhovedet har spillet ressourcer på at udgive *Super Street Fighter 2*! Det kan ganske enkelt kun skyldes et naivt håb om, at den aktuelle film *Street Fighter* vil hjælpe på salget, og dét ville være helt urimeligt. Hvis du vil have et godt kampspil, så køb *Mortal Kombat* 1 eller 2 (der for øvrigt også er biograf-aktuel netop nu). Har du slet ikke råd til at købe spil, så lad være - find i stedet 64'eren frem af skabet og spil *International Karate+* eller *Way of the Exploding Fist* - her er både gameplay, grafik og musik faktisk langt bedre!

Kort sagt: Næsten hvad som helst er bedre end *Super Street Fighter 2* - ja, selv det rædselsfulde *Shadow Fighter* er et bedre valg.

Som en fin detalje kan man tildele hver spiller et 'handicap', som angiver, hvor meget skade (handicap?) hans slag og spark tilfører modstænderen.



- men han falder naturligvis ikke for den slags. Tag dén!



Tænk, hvilke kræfter det må kræve at lægge sådan en karl ned!

Super Street Fighter 2

FORMATER: A500, A1200, CD32

ANTAL DISKETTER: 5

HARDDISK: JA (KUN A1200), 7 MB

UDVIKLER: US GOLD

UDGIVER: US GOLD

UDLÅN: BETAFON, TLF. 3314 1233

PRIS: KR. 329,-

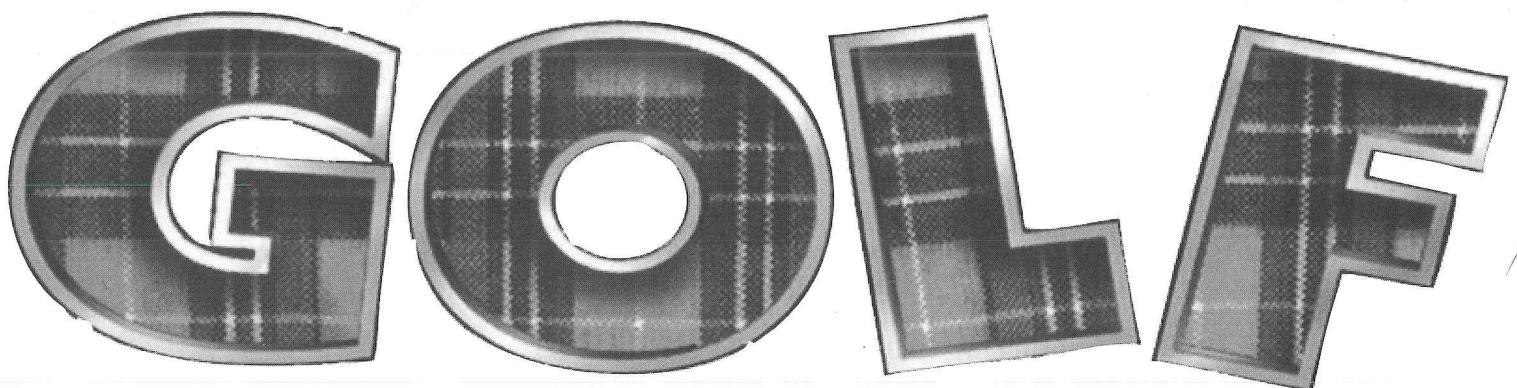
GRAFIK: 53%

LYD: 57%

GAMEPLAY: 68%

Overall: 67%

SENSIBLE



De skøre folk fra Sensible Software har kastet sig over endnu en sportsgren - denne gang er det golf, det er gået ud over.

Af Morten Julin

For de få uindviede (der i spillets manual kærligt beskrives som „Aliens“!) skal det ædle spils regler kort ridses op: Spillerne render rundt på et større, naturskønt areal, hvor udstyret med en række golfkøller - i fagsproget beskeden kaldet 'jern'... Rundt omkring på banen er placeret 18 huller med hver sit tilhørende 'startsted'. Fra disse startsteder skal spillerne så få en lille, tung kugle i hul, og det naturligvis under anvendelse af så få slag som muligt.

For at det ikke skal være alt for let, er banen naturligvis strøet til med træer og buske samt sandbunkere og 'vandpytter' i stærkt varierende størrelse.

Spillet siges at være ganske

sundt, idet det meste af tiden i sagens natur går med at bevæge sit luksuslegeme fra det ene hul til det andet(!) - eller ned i sandbunkerne for at hente den forbandede golfbold!

NU IGEN

Gennem tiderne har indtil flere softwarehuse bekendt sig til den naive tro, at golf - af alle sportsspil - lader sig omsætte til elektronisk underholdning, i form af et computerspil. Min personlige favorit har altid været navnkundige *Leaderboard Golf*

- ikke mindst på grund af dette spils store fleksibilitet i synsvinklen, muliggjort ved brug af vektorgrafik.

Sensible Golf befinder sig - om man så må sige - i en anden boldgade, idet spillet naturligvis er opbygget i 'Sensible'-stil. Det vil sige bitmap-grafik af relativt lille størrelse, kombineret med 'søde' elementer i såvel grafik som musik.

SMÅT, MEN GODT

Brugen af bitmapgrafik gør, at synsvinklerne ikke er nær så

fleksible som i f.eks. *Leaderboard* - faktisk består det eneste nævneværdige skift i 'synsvinkel' i, at der zoomes lidt ind, når bolden kommer tilstrækkelig tæt på hullet, og man derfor skal til at 'putte'. Hvorvidt man kan leve med dette, er naturligvis en smagssag - personlig

Sensible Golf har blot sin egen stil, og bestemt også sin egen charme.



**SENSIBLE
GOLF**



fandt jeg det lidt svært at vænne mig til, at man nogen gange skyder 'nedad' på skærmen, andre gange 'opad', og andre gange igen 'til venstre' eller 'til højre' - hvor man i gode, gamle Leaderboard altid skød 'fremad'. På den anden side synes jeg ikke, det er rimeligt at kritisere *Sensible Golf* herfor - spillet har blot sin egen stil, og bestemt også sin egen charme.

STYYRING

Spillet giver mulighed for tre forskellige 'spille-modes', nemlig enkelt-runde, turnering og 'matchplay' - sidstnævnte er en særlig variant, hvor målet er at vinde enkelte huller, og hvor antallet af slag, man vinder

med, er uden betydning.

Kontrollen over spilleren er ganske simpel: Først vælges 'jern' og skudretning, og derefter sættes en indikator i gang med at rotere. Når den indikerer den ønskede skudstyrke, trykker man Fire, hvorefter det gælder om at trykke Fire igen, når indikatoren er inden for et bestemt område på skalaen - ellers rammer man ved siden af, eller det, der er værre!

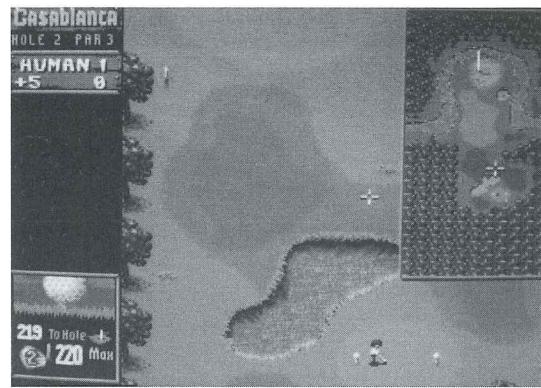
I forbindelse med skuddene giver computeren naturligvis en hjælpende hånd med hensyn til valg af 'jern' og skudretning. Dette baserer sig dog udelukkende på, hvor langt væk og i hvilken retning, hullet befinder sig. Står man således lige foran et træ, er det sjældent smart at give bolden fuldt knald på, selv om hullet er nok så langt væk - derimod er et let slag uden om træet (eller over det, hvis det står lidt længere væk) en bedre idé.

KONKLUSION

Sensible Golf imponerer hverken med grafik eller lyd, men begge dele passer perfekt til spillets stil, og det er vel egentlig det vigtigste.

Også manualen er i ægte 'Sensible'-stil, idet den er fyldt med små morsomme kommentarer og forklaringer. Selv Amigaens problemer får et skud for boven, idet man tillader sig at antage, at spilleren selv ved, hvordan han tilslutter Amigaen - rationalet herfor er, at han jo sandsynligvis må være 'gammel' Amiga-ejer, nu hvor maskinerne ikke er blevet solgt hos forhandlerne i omkring et år!

Herudover indeholder manua-len en række 'Useless Golf Facts', hvor man f.eks. kan



læse sig til, at den yngste spiller, der nogensinde har lavet et hole-in-one, er en vis Coby Orr, der præsterede det i en alder af fem år!

Alt i alt er *Sensible Golf* et rigtigt 'hyggespil' - den slags spil, man inviterer vennerne over for at spille en søndag eftermiddag. Spørgsmålet er blot, hvor mange søndage, det holder.



Sensible Golf

Formater: A500
Antal disketter: 2
Harddisk: Ja, 1,6 Mb
Udvikler: Sensible Software
Udgiver: Virgin
Udlån: Betafon/3314 1233
Pris: Kr. 249,-

Grafik: 81%
Lyd: 81%
Gameplay: 84%

Overall: 82%



Pieter	Pierre	Pietro	Pedro
A	B	C	D
4 265 4 17	17 265 4	15 314 4	
343 4 1	1 395 5	1 404 4	
7 395 5	3 437 5	3 437 5	
452 4 1	10 449 3	10 449 3	
180 3 1	8 395 4	8 395 4	
346 4 408 1	7 390 5	7 390 5	
418 4 393 3	11 449 3	11 449 3	
	2608 37	2608 37	
		4 4	

SENSIBLE GOLF



Turbo TRAX

Watch out, Roadkill og All Terrain Racer - Turbo Trax er her!

Af Morten Julin

For et par numre siden spurgte en læser i vores brevkasse, hvilket spil der er bedst: Roadkill eller All Terrain Racer. Vi blev ham svar skyldig, og valget er nu blevet endnu sværere.

94% - JA TAK!

Min medfødte skepsis vækkes altid, når et spil på æsken praler af, hvilke høje karakterer det har opnået i diverse udenlandske computerblade. Turbo Trax kan prale af hhv. 92 og 94 procent, hvilket umiddelbart lyder ganske imponerende. Har man blot det mindste kendskab til forholdet mellem engelske softwarehuse og computerblade, vil man dog automatisk være på vagt. Hele slagsmålet omkring 'exclusives', coverdisk-demoer osv. gør det faktisk relativt let for softwarehuse at opnå gode karakterer til middelmådige spil - man sabler jo ikke det spil ned, man lige har fået exclusive på

Min medfødte skepsis vækkes altid, når et spil på æsken praler af, hvilke høje karakterer det har opnået i diverse udenlandske computerblade.

eller coverdisk-demo til, vel?

Netop i Turbo Trax' tilfælde var jeg ekstra skeptisk, for den demoversion af spillet, jeg tidligere har set, imponerede mig bestemt ikke, og ledte nærmest tankerne tilbage på de gamle 64'er-spil. Så meget desto bedre er det naturligvis, når éns bange anelser bliver gjort til skamme!

ORIGINALT - NEJ

Turbo Trax er ærligt nok til ikke at prale af originalitet, og originalt er det sandelig heller ikke. Spillet er et top-down-racerspil, hvor man undervejs i løbet har mulighed for at opsamle turbo, reparationer og penge. Sidstnævnte finder anvendelse mel-

lem de enkelte løb, hvor man kan købe sig til bedre motor (egentlig acceleration) og dæk, længerevarende turbo samt 'servostyring'.

Specielt den bedre styring er virkelig nyttig, for spillet byder ind imellem på ganske mange sving efter hinanden.

KØR I 'MODE'-BILER

Spillet har fire 'modes', nemlig Arcade, Practice, Time Trial og Link Up. Practice giver mulighed for at øve sig på en af spillets

25 baner, hvilket er specielt vigtigt for én banes vedkommende - den består nemlig af et utal af krydsende veje, og man skal så følge pilene, som man selvfølgelig først ser i allersidste øjeblik!

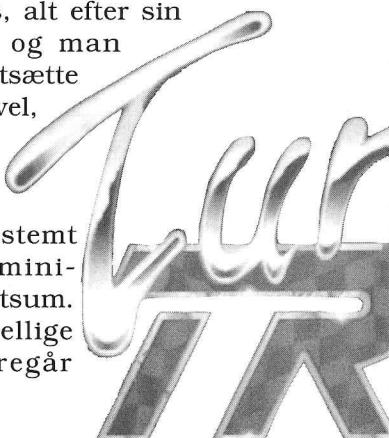
Time Trial er en kamp mellem

I Turbo Trax er styringen noget nær perfekt, og man føler bestemt, at man selv og ingen anden har kontrol over bilens bevægelser.

dig og stopuret, hvor målet 'blot' er at skære flere og flere sekunder af din tid. Link Up giver mulighed for at linke to Amigaer sammen og spille mod en menneskelig modstander.

Arcade er spillets 'normal-mode'. Her kører man gennem 5 levels á 4 baner, efterfulgt af en 2-bane-level, og afsluttet med et 'one-on-one'-løb - altså et løb med kun én, meget dygtig, modstander. Efter hvert løb får man points, alt efter sin placering, og man kan kun fortsætte til næste level, hvis man efter de 4 løb har opnået en bestemt samlet minimums-pointsum.

De forskellige levels foregår





naturligvis i forskelligt terræn - lige fra en by over en ørken til et sne-landskab, og med hver sine forhindringer i form af oliepletter, tilfrosne vandpytter eller små knolde.

Turbo Trax er ærligt nok til ikke at prale af originalitet, og originalt er det sandelig heller ikke.

WHAT A FEELING

Det kan lyde som en kliché, men det vigtigste i et spil af denne type er utvivlsomt, om styringen fungerer ordentligt. Reagerer bilen prompte, og som man forventer det, eller sidder man ind imellem og overvejer, om bilen i virkeligheden bliver styret af computeren? I Turbo Trax er styringen noget nær perfekt, og man føler bestemt, at man selv og ingen anden har kontrol over bilens bevægelser.

Ikke dermed sagt, at Turbo Trax er noget let spil - de computerstyrede deltagere i

løbene er langt fra altid lige lette at vinde over, så man får bestemt sin sag for.

KONKLUSION

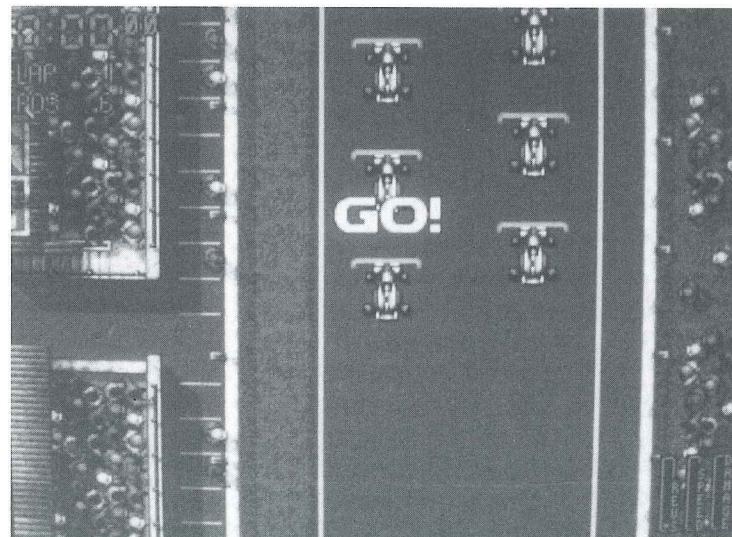
Grafikken i Turbo Trax er ganske nydelig og funktionel, uden dog ligefrem at imponere - f.eks. synes jeg ikke, bilens hop over knolde i vejen er lykkedes særlig godt. Musikken er der ganske godt gang i, og lydeffekterne er OK.

Det er rart, at spillet kan installeres på harddisk, men netop derfor synes jeg, det er for dårligt, at spillet ikke kan startes fra en Workbench i høj oplosning - så 'kager' såvel grafik som musik. Jeg troede egentlig, dette problem hørte tidligere tider til, men jeg tog åbenbart fejl - desværre!

Som nævnt gør Turbo Trax ikke ligefrem valget af top-down-racerspil nemmere. Roadkill, med muligheden for ligefrem at skyde efter modstanderne, skal

Én ting er i hvert fald sikkert - du går ikke helt galt i byen med Turbo

nok tiltale de mere voldelige typer, men ellers har jeg svært ved at pege på et oplagt valg blandt Roadkill, All Terrain Racer og Turbo Trax. Hvis du har en meget venlig forhandler, så prøv at lokke ham til at lade dig prøve alle tre spil, inden du vælger. Én ting er i hvert fald sikkert - du går ikke helt galt i byen med Turbo Trax!



Turbo Trax

Antal disketter: 3
Harddisk: Ja, 2,3 Mb
Udvikler: Arcane
Udgiver: Kompart
Udlån: Betafon,
tlf. 3314 1233
Pris: Kr. 299,-

Grafik: 83%
Lyd: 85%
Gameplay: 87%

Overall: 86%

60
AX

Brevkassen

Skærme, Amiga 1200 og spillet McDonaldLand er blandt emnerne i denne måned.

Hej Amiga-Bladet!

Jeg ved godt, at jeg tit skriver, men det er vel derfor, I har en brevkasse, ikke? Jeg har igennem længere tid overvejet at anskaffe mig en VGA/SVGA-monitor som supplement til min CM8833. Nu er jeg ingen 'techno-wizard', men jeg har tænkt på, om man ikke kunne lave en manuel omskifter. Nogenlunde som de omskiftere, man kan få til f.eks. printere.

Jeg går ud fra, at noget sådant ville kræve en startup-sequence, der tillod et valg af monitor-driver. Hvordan gør man det?

Søren Schiltauer, Frederiksberg
(forkortet af red.)

Hej Søren,

Du kan da skrive lige så ofte, du vil - som du rigtigt skriver, så er det netop derfor, vi har en brevkasse. Jeg er overbevist om, at det må kunne lade sig gøre at lave en omskifter som den, du efterlyser, men da heller ikke jeg er nogen 'techno-wizard', må mit bedste råd til dig blive, at du kontakter din forhandler. Om ikke andet kan det være, at du kan få ham til at lave en på bestilling - men så bliver det nok dyrt. Jeg har selv fået tilbud på en omskifter nogenlunde som den, du efterlyser - blot fra én skærm til to computere, og det ville koste omkring 450 kroner!

Jeg kan ikke umiddelbart se, hvorfor du skulle have brug for at skifte monitor-driver i din startup-sequence. Det eneste, du kommer til at bruge CM8833-skærmen til, er sandsynligvis spil, og da disse for 98%'s vedkommende (desværre) går uden om monitor-driveren - dette er jo årsagen til, at man overhovedet har brug for 15 kHz-skærme - vil du blot skulle skifte om til CM8833-skærmen, inden du starter spillet.

Til Amiga-Bladet!

Tak for et brilliant blad med mange gode oplysninger, især angående nye udvidelser til Amigaen. Bliv endelig ved med 'Verden Rundt' og andre lignende brillante sider/artikler.

Jeg har lige et par spørgsmål, som jeg virkelig trænger til at få svar på!!!

- Hvorfor findes der ikke et 040-kort til A1200? Kan det have noget at gøre med, at 020 og 030 er 32-bit-processorer, og at 040 ikke er, eller hvad?
- Kan man få grafikkort til A1200 (her tænker jeg specielt på CyberVision-kortet)?
- Er det muligt at få Zorro-III-porte på A1200?
- Hvad hedder AGA-chipsættets registre?

5. Hvor store kompatibilitetsproblemer er der ved at købe et 030-acceleratorkort til A1200 frem for et 020-kort (f.eks. Blizzard 1220-kortet) med hensyn til at køre demoer og til en vis grad shareware?

6. I nr. 4/95, i artiklen om CeBIT '95, nævner I et SyQuest PCMCIA-drev med 80 Mb-disketter. Kan dette drev bruges på A1200, hvor kan man få fat på det henne, og hvor meget skal man slippe for det?

7. I nr. 7/95 skriver I, i 'Verden Rundt', at Goliat-strømforsyningen er dyrere end et towerkabinet, mens I i nr. 6/95 skriver, at et towerkabinet til A1200 koster over 4.000 kr. Er towerkabinetterne bare faldet drastisk i pris, eller er der tale om noget helt andet?

Jan Støttrup, Middelfart

Hej Jan,

Først naturligvis tak for al din ros - det er virkelig alt for meget! Nu til dine spørgsmål:

1. Det hænger snarere sammen med, at 040-processoren bliver meget varm - og A1200-kabinettet har jo ikke ligefrem den bedste udluftning! Som du kunne læse i nummer 8, kommer tyske Phase 5 dog med et 68060-kort til Amiga 1200, så det skulle være svaret på dine hastighedsproblemer...

2. Et tysk firma reklamerede på et tidspunkt med en PCMCIA-version af EGS-grafikkortet, og oven i købet til en pris på kun 1.400 kroner. Vi har dog ikke hørt til det siden, så her må jeg desværre skuffe dig.

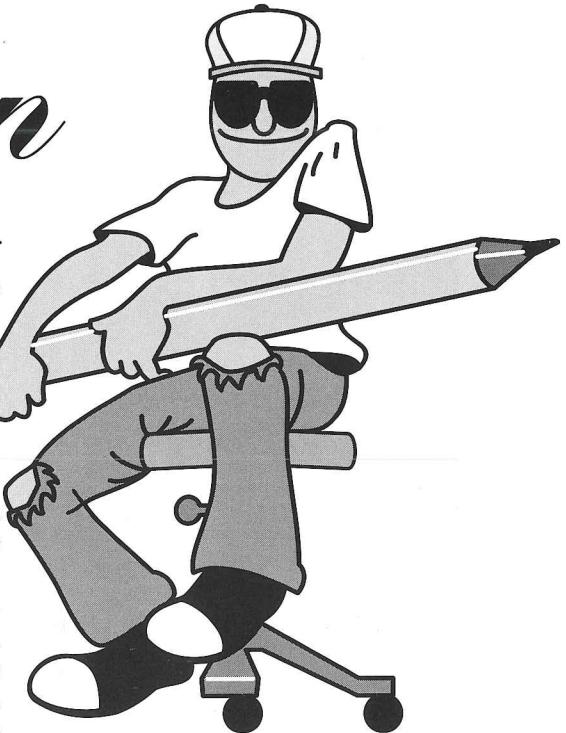
3. Også her har der været rygter om et produkt, men et færdigt produkt i handelen - nej!

4. Hvad skal du med dem - brug dog systemet! For øvrigt har du ikke meget ud af blot at kende navnene - adresserne er mere interessante, hvis man endelig er til den slags!

5. Min erfaring siger mig, at der ikke er de store forskelle - om ikke andet kan du slå 030'erens specielle caches fra. På den anden side skal du også være opmærksom på, at selv de hurtigste 030-kort faktisk ikke er særlig meget hurtigere end netop Blizzard 1220-kortet.

6. Så vidt vi er orienteret, er drevet endnu ikke kommet på markedet. Når det gør, vil du sandsynligvis få brug for en driver - men mon ikke én eller anden kreativ Amiga-programmør er frisk på den udfordring?

7. Et A1200-specifikt towerkabinet koster over 4.000 kroner, netop fordi det er specielt tilpasset



A1200. Det, vi mente, var, at du kan købe et almindeligt PC-tower- eller minitowerkabinet (der kan fås ned til 4-500 kroner), og så blot bruge strømforsyningen derfra til harddiske, CD-ROM-drev osv.

Hej Amiga-Bladet!

Tak for et MEGA-godt blad! Jeg har kun set det et par gange, da DSB-stationen ikke har haft dem. Jeg vil spørge, om I kunne hjælpe mig? Jeg har nemlig et kæmpe PROBLEM!!! Jeg er en 'glad' ejer af spillet McDonaldLand fra Virgin. Problemet består i, at jeg ikke kan komme videre efter Ronalds, Birdies, Grimaces og Professors Land. Derfor ville jeg høre, om I havde et par koder, så jeg kan komme videre? Eller kan jeg bruge den nye kode-/hjælpebog (GamePower)?

Anja Friberg, Brøndby Strand

Hej Anja,

Dejligt at se, at vi også har kvindelige læsere! Tak for din ros - hvis du har problemer med at få Amiga-Bladet i kiosken, var det måske en idé at blive abonnent?

Desværre har jeg aldrig haft fornøjelsen af spillet McDonaldLand, og jeg må skuffe dig med, at GamePower heller ikke indeholder koder til spillet. Jeg vil dog gerne sætte et splinternyt Amiga-spil på højkant til den første læser, der sender os samtlige koder til McDonaldLand. Kom så i gang, gutter, og hjælp Anja!

Skriv til Amiga-Bladet:

Amiga-Bladet, postboks 844

2700 Brønshøj

Doom BBS: Tlf. 36486883/36487883

Fidonet: 2:235/314.72

Internet: ttmedia@inet.uni-c.dk

ALL TERRAIN RACER

Team 17's fremragende spil har faktisk en hemmelig bane, kaldet 'Space World'. Sådan kommer du til den: Vælg 'Battle Mode' og 'Forest World', bane 2. Kør i en Formel 1-bil. Lad spiller 1 vinde alle løbene, og vælg 'Battle Mode' igen, når spillet vender tilbage til titelskærmen. Du kan nu vælge 'Space World'!



JUNGLE STRIKE

Er du gået i stå et stykke henne i dette udmærkede spil, er her er par level-koder - som oven i købet skulle give 16(!) liv i 'bonus'!

4	XT6YXL6PF6M
5	VNHYWMGZBC9
6	WSFXW4MPYHJ
7	THPD96PGCLN
8	N4SC3756MWB
9	NZY95DBR9Y6



PREMIER MANAGER 3

Som vi fortalte i sidste nummer, giver det bonus at ringe '343343' - i form af ekstra penge. Det er dog ikke det eneste interessante sted at ringe hen - også '400040' er værd at prøve, da det skulle give dine spillere bedre Fitness og Moral.

SNYDEHJØRNET

SNYD, FUSK, HJÆLP, TIPS & TRICKS TIL DINE SPIL

THE SETTLERS

Endnu et sæt level-koder:

1	START
2	STATION
3	UNITY
4	WAVE
5	EXPORT
6	OPTION
7	RECORD
8	SCALE
9	SIGN
10	ACRON
11	CHOPPER
12	GATE
13	ISLAND
14	LEGION
15	PIECE
16	RIVAL
17	SAVAGE
18	XAVER
19	BLADE
20	BEACON
21	PASTURE
22	OMNUS
23	TRIBUTE
24	FOUNTAIN
25	CHUDE
26	TRAILER
27	CANYON
28	REPRESS
29	YOKI
30	PASSIVE

THEME PARK

Vælg navnet MARK LAMPORN og 'nickname't MARKL. Du kan nu trykke 'C' for uendelige penge og CTRL-Z for alle butikker.

Du kan også blot vælge 'nickname't MIKE (her er navnet underordnet), hvorefter du kan trykke 'C' for penge og 'T' for butikker.



Tak til:

Anders Brunholm, Broby
Kasper Olskær-Hansen,
Nykøbing Sjælland
Morten Skov, Odense SV

NÆSTE NUMMER

DE NYE AMIGAER

Vi ser på de nye Amigaer - hvad byder de på, og hvor får man mest for pengene?

FREMΤIDENS AMIGA

Vinderen i vores store konkurrence er endelig fundet - læs om ham, og hans planer for Amigaens fremtid.

LET'S TWIST AGAIN

Maxons Twist er desværre ikke med i de nye bundles, men vi bringer alligevel en anmeldelse af det fremragende databaseprogram.

UD PÅ INTERNETTET

Alle taler om Internettet - Amiga-Bladet gør noget ved det! I en ny serie fortæller vi, hvordan også du kan komme på 'Nettet', og komme i kontakt med millioner af mennesker verden over - fra din Amiga!

Alt dette, og meget mere, kan du læse i næste nummer af Amiga-Bladet, der udkommer den 26. oktober.



**AMIGA
BLADET**

NYHEDER . . .

REPORTAGER . . .

ANMELDELSER . . .

3 MDR. FOR
KUN KR.
99,-

. . . HVER MÅNED!

AMIGA BLADET er det nyeste danske blad, som du bare må have, hvis du har en Amiga derhjemme.

I hvert nummer får du alt hvad du har brug for; - anmeldelser af alle de nye og spændende spil, opskrifter på, hvordan DU bliver bedre til at bruge din Amiga, reporter fra hele verden og selvfølgelig alt om de nye Amiga produkter.

Alt sammen skrevet på en levende og letlæselig facon. Og som abonnent, det *allervigtigste*:

Du får en diskette sammen med **AMIGA BLADET**
- HVER MÅNED!

AMIGA BLADET

Danmarks Eneste Amiga Magasin

JA TAK

Fly mig straks et prøve-abonnement, på Danmarks Eneste Amiga Magasin. For kun kr. 99,- modtager jeg i 3 måneder **AMIGA BLADET** med 3 disketter. Jeg binder mig ikke til nogen forpligtelser, og kan når som helst bede mig fritaget, for at modtage flere blade.

**3 MÅNEDER
FOR KUN KR. 99,-**

3 numre af AMIGA BLADET	kr. 89,25
3 Amiga disketter	kr. 75,00
I alt	kr. 164,25
- introduktions rabat	kr. 65,25
Din pris lige nu	kr. 99,00

Sendes
udfrankeret

T&T Media
betaler
portoen

AMIGA BLADET

Danmarks Eneste Amiga Magasin

DISKETTE HVER GANG!

Skriv tydeligt med blokbogstaver eller maskine, tak!

Navn
Adresse
Postnr. / By
Evt. Tlf. nr.

T&T Media

Postboks 844
+++ 3093 +++
2400 København NV

AMIGA PRODUCTS

Oktobre 1995

Acceleratorkort til A1200

Blizzard 1230 IV:

Med 50 MHz 68030 CPU med MMU, 50 MHz FPU, real-time-ur og op til 128 mb 32-bit fast ram. 2995.-

SCSI-II-modul til 1230 IV:

Controller med transfer-hastighed på op til 10 mb/sek. Nu med plads til 256 mb 32-bit fast ram. 995.-

Blizzard 1260:

Med 50 MHz 68060 CPU med MMU, FPU, real-time-ur og op til 64 mb 32-bit fast ram on board. 6495.-

SCSI-II-modul til 1260:

Controller med transfer-hastighed på op til 10 mb/sek. Nu med plads til 192 mb 32-bit fast ram. 995.-

M-TEC 1200-EC:

Monteret med 28 MHz 68EC030, 14 MHz 68881 FPU og real-time-ur. Mulighed for fast SCSI-II interface og op til 8 mb 32-bit fast ram. 1395.-

M-TEC 1200-42:

Monteret med 42 MHz 68030 CPU med MMU, 25 MHz FPU og real-time-ur. Mulighed for fast SCSI-II interface og op til 8 mb 32-bit fast ram. 2195.-

Acceleratorkort til A4000

Cyberstorm 060/50/50:

50 MHz 68060 CPU med MMU & FPU. Mulighed for fast SCSI-II interface, I/O-modul og op til 128 mb 32-bit fast ram. Processoropgradering mulig. 8995.-

SCSI-II-modul til Cyberstorm:

Controller med transfer-hastighed på op til 10 mb/sek. Der medfølger bl.a. CD-ROM-filsystem. 1795.-

I/O-modul til Cyberstorm:

SCSI-2 controller med transferhasighed på op til 10 mb/sek. Herudover 10 MBit/sek-Ethernet-controller og High Speed seriport m. overførsels-hastighed på 2 Mbaud. 3995.-

Grafikkort til A4000

CyberVision64:

Højhastighedsgrafikkort m. 64-bit-grafikprocessor og 32-bit-Zorro3 bus-interface. Opløsning: Noninterlaced, 1280x1024 pixels i 8 bit; Interlaced, 1600x1200 pixels i 8 bit. Cybervision64/2 mb videoram. 3495.- Cybervision64/4 mb videoram. 3995.-

Strømforsyning

Gigantstrømforsyning på 8A/200W med støjsvag blæser. Til A5/6/1200. Superkvalitet! 695.-